昭和62年9月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号通巻12号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本



ニューゲーム
- ◆バトランティス
- ◆プランプポップ
- ◆ストリート・ファイター
- ◆アフターバーナー

ミッドナイトランディング開発者インタビュー

パワーアップ再登場マンガ **メタルフリークス**

ゲーセン爆走族

40秒を切れ! **アウトラン**

600秒の壁を破れ! **ウェック・ル・マン**

全ステージ完全攻略 **スーパーハングオン**

君は感動のエンディングを見たか **ドラゴンスピリット**

サラマンダに続け! **ライフフォース**

1コイン天界クリア **妖界道中記**

今最高のシューティング **R-TYPE**

ゲーメストアイランドなんだゾ
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
君こそゲーメスト
君こそダーメスト

9月号 定価480円



Innovations in Recreational Electronic Media 生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。

●お問い合せ/お申し込みは……

irem
IREM CORPORATION

アイレム販売株式会社

本　　社〔〒550〕大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル ☎(06)535-1060(代表)
東京販売事務所〔〒106〕東京都港区南麻布3-19-23オーク南麻布ビル ☎(03)442-3081(代表)
OKAMOTOKOSAN BLDG., 11-9 NISHIHOMMACHI 1-CHOME, NISHI-KU OSAKA 550, JAPAN
☎(06)535-4885 FAX:(06)535-1710 TELEX:J63074 IREM

インベーダー世代の君も
インベーダーを知らない君も
きっと夢中になる！

バトランティス



タイトル画面。雰囲気が伝わってくる。

インベーダーから10年。コナミがシューティング・ゲームの原点に立って企画開発した期待のインベーダー・ゲームだ。群れをなし襲いかかる強力な妖獣軍団を、君はショットガンだけで殲滅できるか。

予言のごとく

大自然に囲まれた、巨大な孤島バトランティスには、大昔から言い伝えられてきた伝説があった。

7777年の後、我、創造したる妖獣達と共に、再び蘇りてこの世を我がものとせん。

——天界黙示録第13章より

その日はまさに予言の日であった。海は荒れ、天は怒り、地は震え、無数の妖獣たちの侵略により、国々は廃墟と化していく。たった一人残ったバトランティスの王、クリペウス3世は、激しい戦いのなか、一人城を死守するのであった。

期待のインベーダー・ゲーム

プレイヤーは、2方向レバー1ボタン。左右移動とショットだけ。固定画面で、敵を全滅させれば面クリア。

これは、まさにスペースインベーダーそのもの。考えてみれば、インベーダーが出てから10年近くたっている。時を得て飛び出してきたゲームともいえよう。

懐古調（レトロ）に加え、6種類のパワーアップ、ボスキャラを取り入れた構成は、プレイヤーの挑戦意欲をかりたてるに違いない。

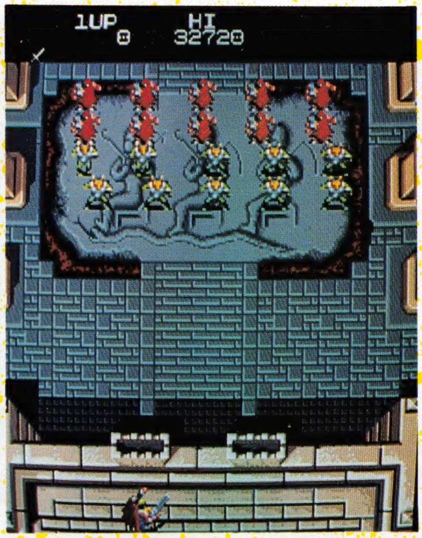
パワーアップ

画面の上のほうにパワーボックスを持った敵が出てくるから、直ちに撃て！ するとアイテムが飛んでくるので、それを取ればパワーアップ。パワーアップは一定時間有効。

敵キャラ

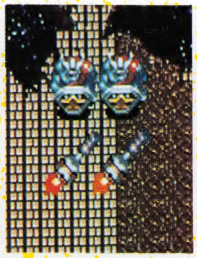
敵キャラは、大別して3種類。最初から出てくる敵に、援軍として出てくる敵、そしてボスタイプの敵。

ここでは、ボスを紹介してみよう。

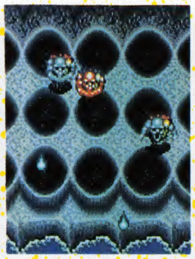


一面スタート。みるからにインベーダー。

これが敵ボスだ



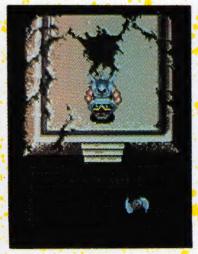
ゴブリン。通称青鬼。手留弾を投げてくる。



グリムロック。通称ミイラ。4匹いて、ワープ攻撃をしてくる。



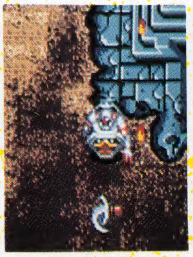
バロン。通称KKK。5方向に同時に爆弾を投げてくるぞ。爆弾を投げる姿がフレッシュマン（ネタがわかるかな）



グスタフ。通称同じ。カマみたいなものを投げてくる。



オーガ。通称突攻隊。ブーメランを投げる。

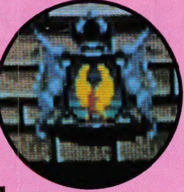


シェイド。通称鎧男。剣を投げてくる。

アイテム表



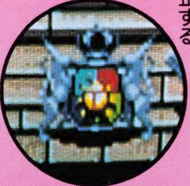
パワーボックス。こいつを撃てば、アイテムが出現。すなおに動くのとフェイントをかける奴と2タイプの動きがある。



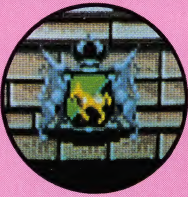
連射アイテム。4連射できる。



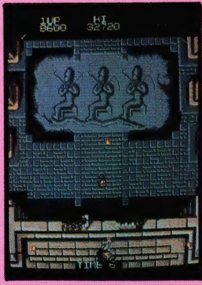
停止アイテム。敵が一定時間停止する。



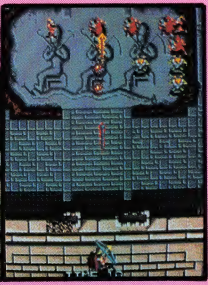
透明アイテム。プレイヤーが透明になり無敵になる。



スピードアイテム。プレイヤーのスピードが速くなる。さらに、他のアイテムの効果があるうちに取ると横に撃てるようになる。



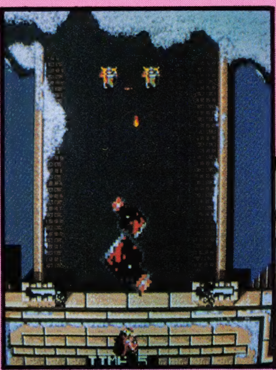
他のアイテム+スピードアイテム。横の弾がわかるかな。





貫通射撃アイテム。縦一列を一撃で倒せる。

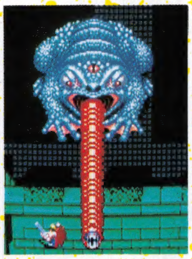




ニトロ（液体爆弾）アイテム。広範囲の敵を倒せる。通称「火炎ビン」。



サイクロプス。通称地底獣。両手から3つ2方向へ弾を出し、自分が危くなったら火の弾も出す。



フロッガー。通称ガマ。写真のようなベロ攻撃（この攻撃が素早い）とひと玉みたいなものを出してくる。



レッドドラゴン。通称ドラゴン。火の玉をはく。すばしっこい。

ミス

ミスは敵の弾をくらうか、城壁を登られる（侵略）となる。ただし、侵略されてもミスとなるだけで、ゲームオーバーにはならない。

攻略のポイントはこれだ

攻略としては、面の最初はインベーダーといっしょで、はじの列から順々に倒していくこと。そのあとの援軍はパターンを覚えてしまうのが一番。

もし、敵が連続して城壁を登ってきたら速く登ってくる順に倒すこと（チーキーマウスと書いても、君にはわからないかな?）

ボスは、あまり強くないので、敵の動きにあわせて撃てば勝てるでしょう。

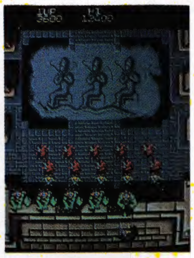
ただし、サイクロプス、フロッガー・レッドドラゴンの超大型のボスは、それぞれに攻略法があるので、自分でみつけてください。なんたって、2方向レバーにボタン1つだから動きは限定されるはずだから。

インベーダーを知らない君達に特にすすめたい

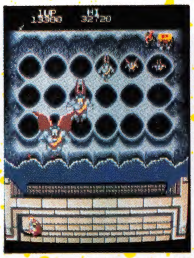
このゲームはキャラクターもグラフィックも中世の雰囲気を色濃く出していて、それがまた魅力的なのだ。インベーダーの要素だけでなくギャラクシアンやチーキーマウスの要素もあって楽しめるぞ。2方向レバー1ボタンのゲームとしては、文句なしの快作。

今回は11面までの紹介だが（全16面）、この先もっと不気味な敵キャラも出現するしやり込めば益々おもしろくなるので、やってみよう。

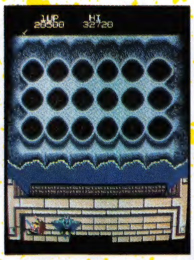
次回は後半を紹介するぞ。期待してほしい。（ゆ）



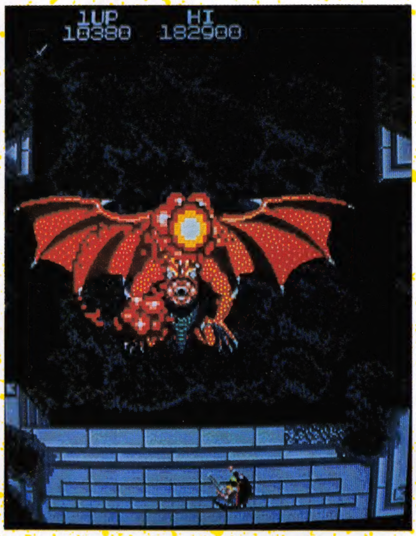
ほおっておくと、このようにいっせいに登ってくるぞ（普通はやらん）。



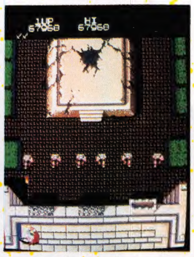
2面はギャラクシアン風。出てきた順にたたけ!!



やばいよ。詰んでるよ－!!



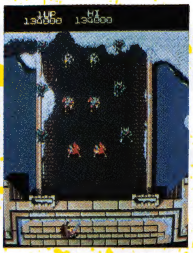
レッドドラゴンの最後。この顔は笑える。



横一列にいっせいに走ってきた。はやく2匹ぐらい倒さないと詰むよ。



小さなガマに雷が落ちて巨大ガマに。この出現シーンは笑える。



いっきょに飛んで9面。はじから順に倒さないと、この面は攻撃が速いぞ。

暑い夏は始まったばかり

ストリートファイター

©カプコン



「待ち切れないよー」
「想像しただけで血が逆流してくる」って、ストリート・ファイターに熱い期待を寄せてきた君たちへ。カプコンからメッセージが届いた。
「お待たせしました！
発売日は8月20日」
さあ、君たち、準備はいいか！
そうそう、忘れちゃいけない。
このキャラクターのイラストはカプコンがゲーメスト読者に特別、ということで、わざわざ彩色して送ってくれたものだ。キャラクターの大紹介といこう。

これが必殺技だ!!

8方向レバーとボタンをうまく組み合わせて操作すると普通ではできない超ウルトラ級の必殺技が炸裂する。必殺技は3種類あるので、3種類全部をくわしく説明しよう。

1　波動拳

レバーのある動きとボタンを組み合わせることによって放てる。白い気合弾が飛んでいって、遠い間合いからでも威力絶大だ。ただ、ジャンプする敵や動きの速い敵には、うまく使わないと逆襲をくらうぞ。

2　昇竜拳

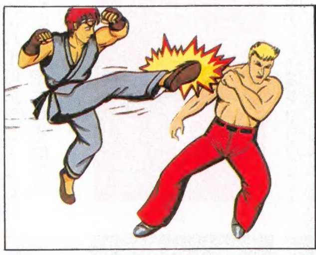
必殺のジャンプアッパー。竜が空を駆け昇るように見えるところから、この名がついた。接近戦で威力を発揮する技だ。

3　龍巻旋風脚

空中での連続回転キック。連続技としての威力は抜群だ。敵を追いつめた時に、この技を出せばまず完全にKOできるぞ。



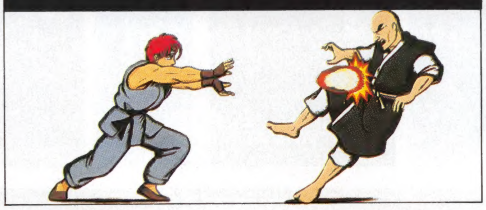
天才格闘家、隆。君の分身だ。



必殺、竜巻旋風脚。



昇竜拳。○山昇竜破ではありません。



波動拳。発頸ではありません。



拳の勇姿。



拳の飛びげり
隆に劣らない実力の持ち主

隆の鋭い突き。防御に強い型だ。

敵キャラクターの必殺技

それでは今度は敵キャラクターの必殺技といこう。

1 日本

烈…元少林寺拳法師範という偏形の拳法家。得意技はジャンプキックだ。合間を見切って接近戦に持ち込め。

激…闇の中に生きてきた忍者の血と技を受け継ぐ男。手裏剣を投げてくるのがやっかいだが、手裏剣の威力は弱い。実はキックの方が怖いのだ。惑わされずにつっこんで勝負。



忍者の子孫、激。手裏剣に注意。

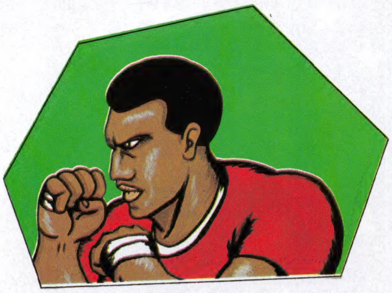


日本の最初の敵、烈。

2 アメリカ

ジョー…ケタはずれのパワーとスピードを武器に、弱冠24歳ながら裏のマーシャルアーツ界に君臨する男。彼の必殺技は何といっても連続ローリングソバットだ。接近戦に持ち込んで、いっきにケリをつける以外に、これをかわすのは難しい。

マイク…元ボクサー。試合中に相手を殺してしまい、ボクシング界から姿を消してしまう。こいつはとにかく体の割にスピードが速い。一気につっこんできて連続パンチを浴びせる。遠間からの一発技が有効だ。接近戦は危い。



アメリカの元ボクサー、マイク。



マーシャルアーツの使い手、ジョー。

3 英国

バーディ…様々な格闘技で無敵を誇ったが、あまりの強さに相手がいなくなり、今では酒場の用心棒。こいつの必殺技はジャンプからのヘッドバットだ。強力でかわしようのない、この攻撃に対抗するには一発技しかないか！

イーグル…成金貴族に用心棒として雇われている鉄棒の使い手。ジャンプからの攻撃や必殺のスピンアタックが主な攻撃だ。破壊力のある技以外はあまり通用しないかもしれない。



鉄棒を巧みに使うイーグル。



英での一番手、バーディ。



中国の一番手、李。



暗殺拳を使う元。

4 中国

李…中国拳法の達人。特に必殺技はないが、こいつの身上はスピード。その持ち味を生かしてさまざまな多彩な攻撃をしかけてくる。技とスピードにはパワーと破壊力で勝負しよう。

元…拳法家というよりは暗殺者。ヒラリヒラリと舞うような攻撃は独特のものがある。彼の強さは並たいていのものではなく、確実な攻略法というものはない。あまり動かず画面の端で迎え討った方がいいかもしれない。

5 タイ

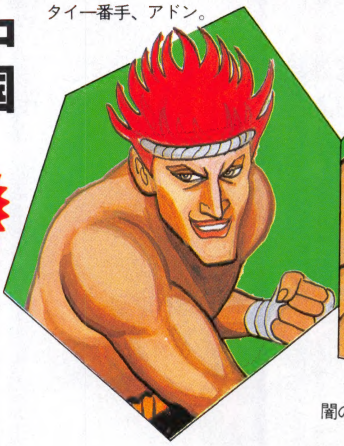
アドン…タイ式キックボクシング、ムエタイの闇の帝王サガットの一番弟子。スピーディーな攻撃には切れ味がある。ここまで来ると、どうすれば勝てるのか想像を絶しているとしか言いようがない。

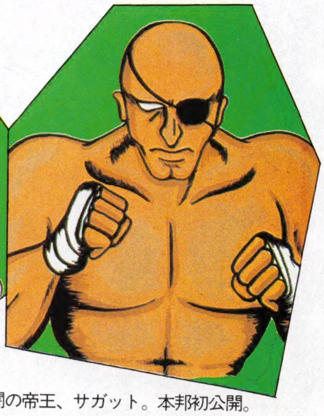
サガット…ついに出ました。ムエタイの闇の帝王。素手の格闘技では世界最強と言われ、スピード、パワー共にずばぬけた攻撃は他の追随を許さない。片目を幼い頃つぶされたことをきっかけに、血のにじむ様な努力を重ね、現在の地位を築き上げたらしい。

さて、天才格闘家隆と拳、君の技しだいで格闘技界の頂点にも立てるのだ。いろいろな技を駆使して、君も世界の格闘王をめざそう。

（ZENJI）

タイ一番手、アドン。





闇の帝王、サガット。本邦初公開。

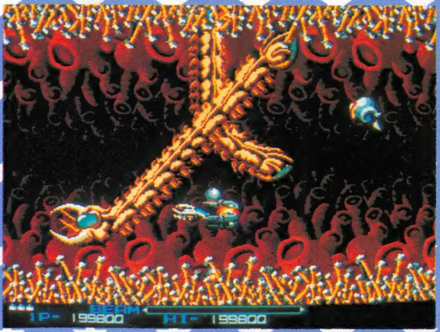
©IREM CORP

てごわいぞ

R-TYPE

君の店には
もう姿を見せたか！？

とにかく死ぬな。ガンバレビット君!!



撃つと分裂するいやな敵。

自機のパワーアップについて

前回の説明では自機のパワーアップについて、少し説明不足だったかなと思うので、今回は詳しく説明してみようと思う。

自機R―9のパワーアップは、基本的にはフォースと呼ばれるオレンジ色の生命体と関係する3つのレーザーのパワーアップと、フォース以外のパワーアップとに分かれる。フォース以外のパワーアップとは、ビット、スピードユニット、ミサイルユニットの3種類に分かれ、個々のパワーユニットを取った時に、自動的に装着され、死ぬまでなくならないし、同時に全部兼ね備えることができる。

3種類のパワーアップ

とりあえず、この3種について説明しておこう。

☆ビット…自機の上下に、いわゆるオプションがつく。2個までつけられるが、1個めは自機の上、2個めは下につく。

ビットは、ビット自身固有の弾を撃ち、フォースのパワーアップレーザーの弾等は撃てない。また、敵の体当たりや敵の弾の一部を防ぐ。ビット自身をぶつけて敵にダメージを与えることも可能。自機を前後に動かすと、ビットも前後にオプションのように振られる。すぐ自機の近くに戻ってくる。

☆スピード…段階にパワーアップする。1～2個とれば充分だが、とりすぎると、死なない限りスピードを落とすことはできない。

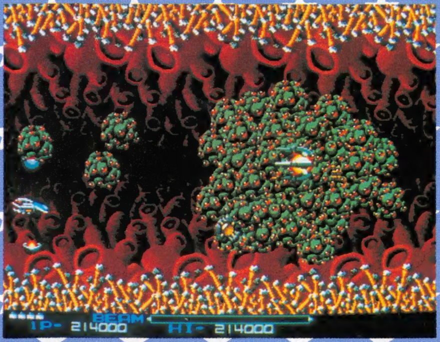
☆ミサイル…自機からミサイルを発射する。通常の2連装ミサイル。派手さはないが、結構使える。フォースには関係ない自機自身のパワーアップ。

フォースとレーザー

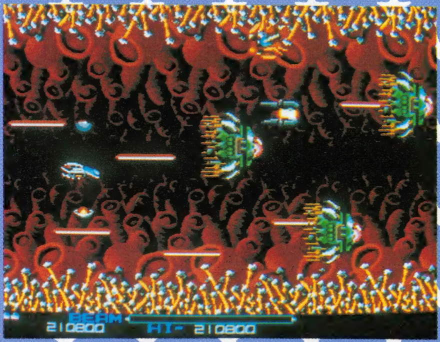
今度はメインのフォースと呼ばれる生命体と、それに関係するレーザー3種のパワーアップについて説明しよう。

自機にフォースが全くない場合に、レーザー3種のユニットを取ると、画面後方からオレンジ色の生命体が出現する。これがフォースだ。

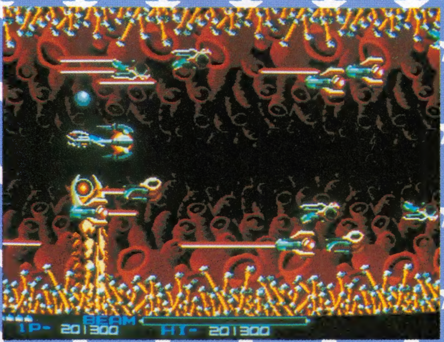
初めは、フォースが1段階なので、対空、対地、反射のどれを取ったとしても、これらの特色ある武器のレーザーは撃てない。1段階では、自機と合体してもレーザーは撃てないのだ。ただし、この段階でも、フォースで敵の弾を防げるし、(実質的なバリア)フォースをとばして敵にダメージを与えたりできる。切り離している時にも、前方1方向のみに撃てる。



本性現せ!! このタコ!!



逃げ道の少ない所ではザコが強い。



レーザー砲をよけろ!!

さて、どんなレーザーユニットでもいいから2個めを取ると、フォースは2段階にパワーアップし、一応、自機と合体している時は対空、対地、反射のいずれか(2回めに取ったユニットの性能を発揮する)が撃てるようになる。

そして、3つめのレーザーユニットを取ると、フォースは3段階にパワーアップして、これでフォースの成長は完成だ。合体している時は、2段階のフォースより、より強力な対空、対地、反射のいずれかを撃ち、大きさと当たり判定も大きくなり、切り離している時も4方向に弾が撃てるようになる。

以後は、フォースの成長は完成しているため、レーザーユニットは武器の種類の選択といった感覚で取っていくことになる。

各レーザーの性能は次の通り。

☆対空レーザー…2本の強力な曲線レーザーが撃てる。オールマイティな武器。

☆対地レーザー…自機の上下から、ミサイルのように地形に沿って進むレーザーが撃てる。普通死角になる自機の真上、真下が撃てるので使えるが、ほとんど地形にレーザーが沿っていかない場所では、あまり使えない。

☆反射レーザー…敵や障害物に当たるとどんどん跳ねて、かなり広範囲にダメージを与えることができる。欠点はそれほど威力がないということと、4面等で、破壊すべき障害物で反射してしまうことだ。

基本テクニック

いったいどうしたらこのゲームが攻略できるのか。基本的な原則をあげておこう。

まず第1にフォースをうまく使え

これが重要だ。フォースは合体時に、パワーアップレーザーが撃てるというだけでなく、前方・後方バリアや、切り離してフォースを撃ちこんで連射することができる。これをしっかり覚えておこう。

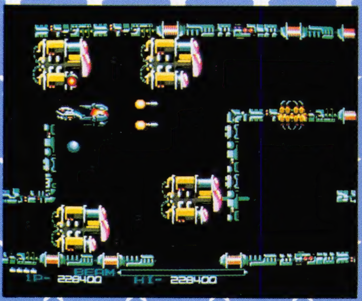
もっと核心に触れていうと、フォースをどこで前方から後方へつけ変えるかということと、どこでフォースを撃ちこむかで、このゲームは決まると言えるだろう。

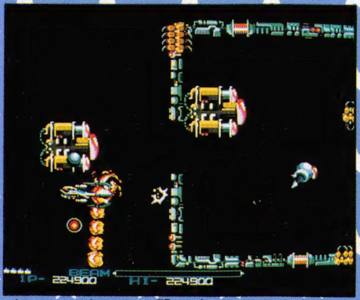
第2にパターン化しろ

これも重要だ。パターン化しないと確実性が落ちる。とにかく、このゲームは死んだらものすごく難しくなるので、死なないようになんとかするのが必要だ。

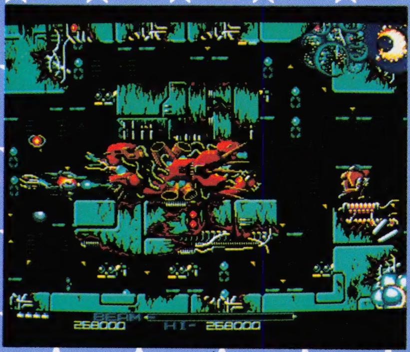
他の重要なポイントはスピードは取り過ぎるな

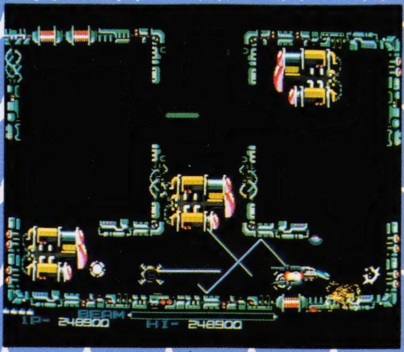
スピードは、死ななきゃ落ちないし、狭い場所にスピードユニットが後半出現したりするので注意しよう。初めは1速の方がいいでしょう。

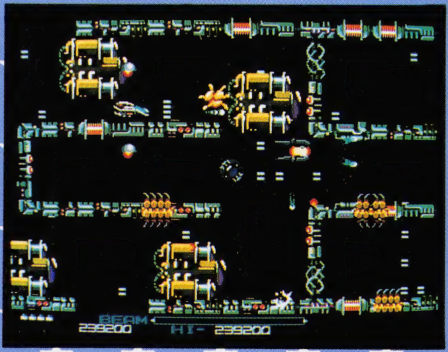

やはりパターン化と微調整だな。


暗いよー狭いよー恐いよー。


正体見たり。実は本体は弱い。


このえたいのしれない奴は何だ？


とにかく一定時間逃げ切れば勝ち。


うーんギリギリ助かってる。

後半ステージについて

前回（8月号）は1～4面までの写真を紹介したので、今回は5～8面を少しくわしく紹介してみよう。

ここでは1～4面の説明と、このゲームの具体的な攻略はしないので、そいつは先月号、さらには来月号を読んでください、ということで許してね。

STAGE 5

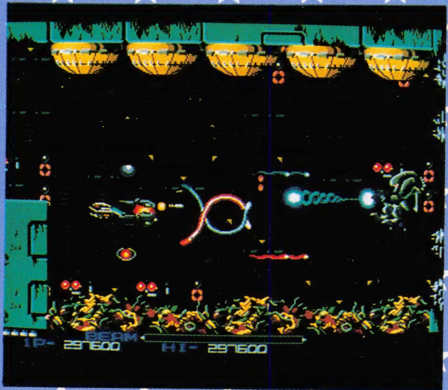
全体的に茶色い面で、水中をR―9が進んで行くという感じの面。おもむろに蛇のような大きな敵が出頭する。撃つと分裂するやっかいな敵だ。プレイ中はヒマはないが、この蛇もよく観察すると実にいい動きをしているぞ。

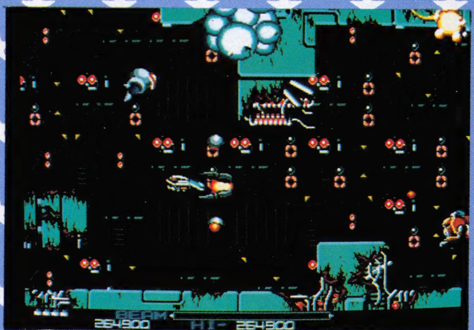
画面の上下からは、ザコがけっこうしつこく弾を出しながらR―9を追いかけてくる。この面での一番の敵はこいつらだ。

その後、レーザーを撃ってくる敵が2種類でてくる。このフォースで防げないレーザーの総攻撃もなかなか迫力がある。

最後のボスは「タコ」だ。固いヘドロの中にメカの本体が隠されている。全面を通してみても非常に強いボスキャラだといえるだろう。とにかくヘドロが固い。


敵の猛攻撃。ハマり場所だ。


上の閉じているハッチが開くと…。


壁の誘爆に巻き込まれるな。

STAGE6

倉庫面ともよばれている面。コンテナのような物体が迷路のようになっている場所をガンガン移動してくる。よほど微調整とパターン化しないとコンテナにつぶされてしまう。

迷路の壁には、ゴキブリのような敵がくっついていて、弾を撃ってくる。他にもザコは多少いるが、やはりザコよりコンテナの動きを読むほうが大切でしょう。ここばかりはしっかりパターンを覚えて、よく考えないと絶対やられてしまう。この面が抜ければ充分立派。

最後のボスはこの面にはいなくて、コンテナがやってくるのを一定時間かわすと終わり。ここもパターン化しないと、とても逃げ切れないぞ。

STAGE7

腐食した都市の面。夢の島面などとも言われている。基本にはザコの多いだけの面だが、とにかく敵の弾が多くて大変だ。また、腐食した壁が勝手に爆発し、それに巻き込まれてもやられる。この面で死ぬと立て直しが極めて困難。

ボスはブロンクで、上から落ちてくる「ゴミ」をよけながら正面のボスを倒さなければいけない。訳のわからない物体が落ちてくるのにはびっくり。

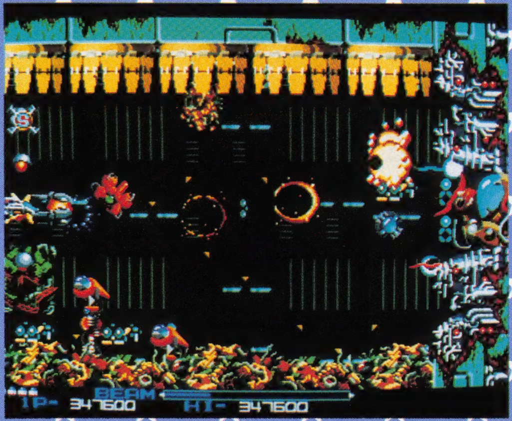
STAGE8

生物の体内のような面で、水子キャラがいっぱい出てくる。その他には、変なうずまきが奇妙な動きで飛び回るだけ。単調だが緊張する面だ。

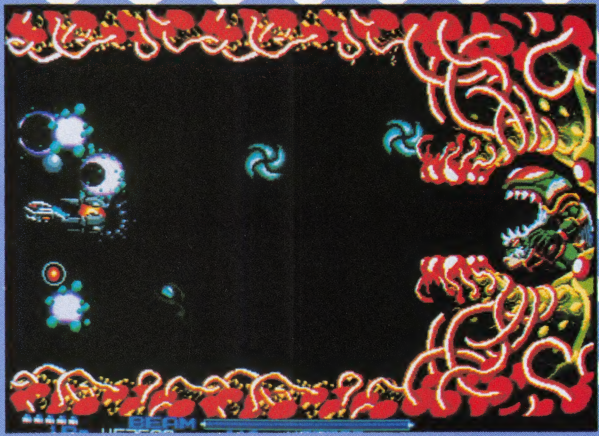
最後のボスはバイド。こいつは倒し方を知らないと倒せない。知っていても装備がないと…。しかし、ここさえクリアすればとりあえず1周クリア。エンディングとボーナスゲームの2周め（とてもボーナスゲームとは言えないほど難しい）が待っているぞ。そして、2周クリアでゲームは終了だ。さあ、君は全2周クリアできるか!!



さすがにビットがあると強い。



上からはゴミ、下からは変な敵が…。



口を開けた時が…。



うげ〜。こりゃ水子だよ。



うーし、倒したぞ。1周クリアだ。


いかにもしつこい水子。

GAMEST No.12 目次 1987.9

CONTENTS

大特集 ゲーセン爆走族



東京都/GOD鈴木



ぶつかり合う立場や意見の調整役でもある中村係長さん。

聞くも涙、語るも涙の開発者物語

ゲームをライトさせるには？



■出席者
中村昭夫
岩井　晃
笠原善満
（以上タイトー）
石井ぜんじ
佐藤久美
（ゲーメスト）

タイトーのミッドナイトランディング。操縦桿は握ってみたかな？　無事着陸できたかな？　実は、この大型体感ゲーム、実際に離陸し、君たちのゲーム場に着地するまでに、今だから語ろう式の、涙と笑いの開発物語があるのだ。タイトー中央研究所に、ゲーメスト編集部がお伺いして、いろいろとお聞きしましたので、さっそくTAKE　OFF！

最初は視界不良で…

TM　自己紹介をお願い致します。

岩井　8年前にタイトーに入社しまして、生産技術を振り出しにハード開発をやり、昨年からソフトを手がけました。世間に出たというのでは、ミッドナイトランディングが処女作です。お店に置かれているのを見ると、なんかワクワクするような気持ちです。うれしいですね。

笠原　59年入社です。4年前ですね。岩井さんと同じく海老名の工場からすぐに中央研究所に移り、ロボット、プレゼンター2000などをやって、ゲームの方は初めて手掛けたものです。

久美　スタッフは何人位いたんでしょうか。

中村　これも多かったですよ。中心になっていたのは15人位で、年月でゆくと見当がつかないですね。実は、この前にメカでプロトを作っているんですよ。今、テレビ画面に写ってるでしょ。

岩井　それを私がやったんですけど、メカで大きな箱を作りまして、その下に空港の模型みたいな光の点を、ツツツツとランプみたいなのをつけました。それをカメラで撮る訳なんですよ。一応ハンドル関係はいっしょなんですけど、カメラが動く。最初飛んでるように見えて、次に滑走路の所に来て、ザアーと流れて着陸する―。

中村　もう少し分かりやすく言うと、画面にライトがポンポンポンとありますね。あれの代りに小さなランプを置きまして、模型で管制塔などをつくり、それをテレビカメラで狙って、テレビカメラと操縦桿とを同期させました。いわゆる操縦桿が動くとテレビカメラも動くという方法を取り、それをズーッと動かしながら着陸までおさえる、というメカ機構で画面を作りました。それでロケテストまでやったんです。

岩井　ロケテストは去年の4月から5月にかけてでしたが、それを作る前にすでに1年位かかっているんですね。

中村　あーじゃないか、こうじゃないかと言いながら実験をしてましたが、メカでやったのが割と評判が良かったんで、これはいけるんじゃないかと考えたんですよ。ところが、メカでやると変化が少

ないし、コスト的な面で高くなりますし、また空港のバリエーションみたいなものもつけにくいということで、テレビゲームで出きないだろうか、と考えたのが、今回のミッドナイトランディングです。それでメカ作りを合わせると2年がかりという訳なんですよ。

ぜんじ　一番最初の発想はどこから出たんでしょうか。

中村　本当のシュミレーターがありますね。調布の航空技術研究所のフライト・シュミレーターと、各航空会社から依頼されて量産じゃないシュミレーターを作っている新日本施設という会社のシュミレーターを見せてもらったのが原点ですね。

岩井　はじまりがそういうところでしたね。もちろん、むこうのは本格的なコンピューターを使ってますから、そのままじゃ話にならないんですが、うちのゲーム基板でなんとかならないかと考えたのが、スタートですね。

ドンパチ入れろって、すごい突きあげ

TM　制作過程での苦労したお話など聞かせて下さい。

中村　ミッドナイトランディングのあの画面を、大きく見せているのは分かりますか？

久美　はい。

中村　あれは、テレビを直に見せているのではなくて、凹面鏡を利用しているんです。凹面鏡は非常に原始的な方法で作られるもんですから、表面がデコボコしているんです。それを取りつけると、テレビの画面がボーッとして見える。こういうことは、今までのテレビゲームにはなかったんですよ。だいたい画面はきれいにはっきり見えるのが理想でしたからね。そこでもめたんです。「なんだコレ、ぜーんぜん、おもしろくない」って言うのと、「これだから、いいんだ」というのと、極端に分かれましてね。

笠原　私は実際の窓ガラスから見た感じに、割と近いんじゃないかなあ、と思ったんです。

中村　また、ビジョンをどうやろうかって考えた時点で、ミッドナイトランディングは完全なシュミレーションとしてまとめると決まった訳なんですが、それでも途中で「気合の入ったドンパチを入れよう」とか「どうして撃てないんだ」などという意見が随分出ました。

岩井　それはすごくありましたね。敵の飛行機が飛んできたら、弾を撃って攻撃するようにしろ！などとね。

中村　昼間の画面でドンパチやろう、とかね。(爆笑)

岩井　そーれは違うんだ、と。そういうんだったら他にゲームがあるからね。

ぜんじ　確かに静的という感じはしますね。

中村　新しいゲームなんだから今風にスピードを出して、一発でも二発でも弾を撃てるようにしてくれと、よく言われました。営業でも同じ意見でしたよ。出てから「これはだめだ、なんとかせいー」と。ここで岩井が頑張ったんですよ。こういうゲームなんだって。ドンパチはぜーたいイヤだって、1人で頑張ったんですよ。岩井の勝利だなあ。(大爆笑)

TM　形を破って、新しいものに挑戦するっていうことは、本当に難しいものですね。

まぼろしの空港大地図

中村　ところで初めてやった時着陸できなかったでしょう？

久美　いえ、しました。

一同　すごいね。

久美　他の人がやっているのをモニターでしっかり見てから、やりましたから。飛行機の操縦は一度でいいからやってみたいことなんですね。

中村　会社では、仲々クリアする人がいなくてね。

TM　全面クリアした人に、認定証などを発行したらどうですか。

中村　全面クリアする人が、実は多いんで。(爆笑)

岩井　信じられなかったですね。最初はこんなのを全部クリアする人なんていないだろうって、考えていたんですよ。作っている方も仲々クリア出きなかったもんね。やりながら「勝手にしろ」って、途中でダウンしちゃったり何度もしましたよ。

中村　ロケテストに出した時、その日のうちにクリアされちゃって。(大爆笑)

TM　笠原さんに最初にお会いした時、逆噴射なども考えたと話しておりましたが、その他どんなアイデアがあったんですか。





愛機を説明するショー会場の笠原さん。

図解して熱心に説明の岩井さん。

岩井　初めの話では離陸から入れてくれということだったので、一度は入れ込んだんですよ。最初離陸してそこで画面が変る。そして着陸のシーンに移る、というように。それが全然おもしろくなくてね。

中村　必らず離陸できるんだものね。(大爆笑)

岩井　離陸なんていうのは、失敗しようと思わない限り、失敗しないんですよ。(爆笑)

中村　他の課からは「サービスでいいんじゃないですか」なんて言われちゃうしね。本当に簡単なんですよ。よし、ウーと言いながらすぐ飛んじゃう。(爆笑)

岩井　笠原さんの地図の話も悲劇でしたね。

笠原　あれですね。画面に滑走路があるでしょ。滑走路を含めて上から見た空港の地図を出す予定だったんですよ。キャラクターの寸法を間違えたらしく、あの画面の4分の1位しかなく、あまりにもなさけなくて。(爆笑)

中村　あの地図は大きく見えれば申し分なかったのにね。そうすれば大迫力だったね。あの時は図書館などあっちこっちで地図などを借り集め、一生けんめい点をとってつくったんですが、出き上ったのが、こんな小さいでしょ。「なんだコレ」ということになって、権力でけずれ、と(爆笑)言ってボツになりました。

笠原　絵をかいてくれた人に申し訳なかったです。

とにかくやってみて下さい。じわっと感動が…



久美　最終ラウンドなんかに、朝っていう形にはならないんですか。

中村　朝とか昼は、シュミレーションゲームでは永遠のテーマなんですよ。内部からも言われているんですが、技術的に難しい所がありましてね。もっともお金をかければなんとかなると思うんですけれど。16ビットとか32ビットとかをくさる程入れて、この部屋位のコンピューターを使ってね。

TM　ミッドナイトランディングにたくさん稼いでもらって、タイトーさんに、感動の朝のシュミレーションを作っていただきたいですね。

久美　ところで、風の話なんですが、もう3面では、風のためにどんどん横に流されちゃうんですよね。

岩井　そうですね。実は「どの位の風で着陸できるだろうか」って実験してみたんですよ。風速50メートルにしてみたら、ウァーと飛ばされて「これはなんだ?」という感じでしたね。でも一応着陸できたんですよ。本当の飛行機の場合は、15メートル位でもう飛ばないそうです。

ぜんじ　実際のパイロットは、操縦じょうずなんでしょうか。

岩井　一度、操縦してもらったんですよ。いろいろとやりながら着陸できなかったんですよ。(爆笑)

笠原　実際の操縦席は、ゲームでいう降度計とかサイド方向などが全く違っていて、「この高さにあわせなさい」という指示に従えば、その通りにしていると着陸できるんだそうです。

TM　確かに、ミッドナイトランディングのように難しかったら事故が続出するんでしょうね。ところで、そろそろゲーメストにハイスコアが届く時期なんですが…。

笠原　なさけないハイスコアでしょうね。(爆笑)

岩井　最初は、飛行の状態を示すもの以外なーんにもなかったんですよ。でもこれじゃ何か足りないなあ、プレイする方が寂しいんじゃないかっていうことでスコアを記録出きるように考えてみたんですが。

笠原　スコアは減点方式にしまして、スタート地点の高さと距離を計りまして、そこから滑走路の最先端までを直線で結び、直線とまったく1メートルも離れないで着陸した場合100点。ある地点、ある地点で、コースから外れているごとに1点、2点と引いてゆき、最初から外れている場合は大幅に減点となります。

ぜんじ　そうするとウソスコアは出てきませんねえ。

TM　開発途中で何が一番厳しかったですか。

岩井　私は、飛行機に対して知識が全然なかったんですよ。データ取りからすべて大変でしたね。

笠原　私もやはりデータ取りが一番、次にバグチェックですね。ミッドナイトランディングは、他のゲームのようにノーヒットにならないから、全部自分で飛ばなければならないんですよ。コンピューターを途中で止めてしまうとトータル的な資料が出てこないので、1日中あの暗い所に入って飛んでいたんですよ。性格まで暗くなってしまいます。(大爆笑)

久美　どんなバグが出ましたか。

笠原　着陸したのに突然浮き上がって飛んじゃったり(爆笑)、コースアウトしなかったり、随分ありましたよ。

TM　ところで、ギャラリー用のモニターをつけた外観は、どんなところから発想されましたか。

中村　もちろんメカ機構が優先されますから、飾り部分は後廻しになってゆきますが、うちの会社は技術優先ではなく、ロケーション優先の会社ですから、外形のビジョンは最初からあった訳です。特に、ミッドナイトランディングは他のコーナーとの違いを出せるもの、明るく、店内にマッチするもの、ゲームをあまりしない人でも「おや」と足を止めて見るようなもの、そういうものを全部満すものを、と考えました。やはりすぐれた作品を作ってゆきたいですね。

TM　さすがタイトーさん。ミッドナイトランディングはインカムも上々。これからもたくさんの人が楽しめるゲームを提供して下さい。



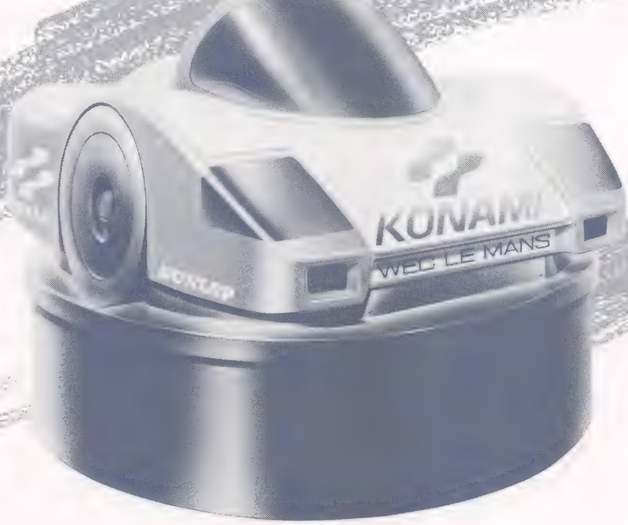
(敬称略)

構成＝TM

特集

秒速の壁を破れ！

ゲーセン爆走族



ウェック・ル・マン24

WEC LE MANS 24

スーパーハングオン

SUPER HANG-ON





アウトラン

OUT RUN

ン完璧攻略

40"を切れ！

全国一流プレイヤーの体験とテクと知恵がここに結集されている。

アウトランのパワーはすごい。全国のゲーセンで、何週ベストヒットを続ければ気がすむの？　マドンナ並みのパワーはおとろえる兆しもみせず、まだまだ続く。半年か１年か？　強過ぎてニクイゾ。

ま、それはいいけど、このアウトラン、ガソリン（コイン）をガブガブのみこむんだよね。君は何万リッターのみこまれた？

ま、これもいいけど、タイムの方はどうかな？　何？　まだＡコース４′５０″台？　勉強が足りない。研究しなくてはダメ。

そこで、僕が自分の体験プラス研究のすべて、アンド全国のアウトラン一流プレイヤーのアドバイスも加えて、君たちにドライブテクニックのすべてをお教えする。

これから述べる“極意”をマスターすれば、４０秒を切ることも夢ではないぞ。

準備はいいか？　ＧＯ！

こうすれば君も40秒を切れる！

もうみんなはアウトランをクリアできるね。問題はタイムですね。４分40秒を切ったかな。

これはムズかしい。しかし不可能ではない。

これから１００％実戦テクを公開するので、しっかり身につけてほしい。

実戦テクをモノにすれば、君も40秒を必ず切れます。

まず必勝の3原則

次に挙げることを頭において、コース別の攻略に励んで下さい。

①コースを覚える

これは当たり前のこと。コースをあらかじめ知っていれば、カーブの前にイン側につくこともできるし、早めに減速し、難を免れることもできます。

②インコースを通る

一部のアウトコースよりインコースを通る方が速くなります。

③敵車の行動パターンを知る

車種によって多少の違いはありますが、敵車は概して自分が1車線をキープして走っていれば、向こうからよけてくれます。トラックは、ときどき近よってきてくれます。ものすごくうれしいですね。

3つのハイテクをマスターせよ

次の3つのテクは非常に重要かつ有効な技なので、必ずマスターしておいて下さい。

☆ギアガチャ技

まずこれがないと、ぜったいに40秒を切れないという大技。

まず路肩に入る前にギアをローからハイに入ることによって煙をつくります。そして次にテスタロッサを路肩に半分出して、もう1、2回ギアをローハイに入れることによって、煙を約7秒間出すことが出来ます。この間は路肩に入ってもスピードがおちません。これを連続してやることによって、まがれない道もまがれるようになります。この技をギアガチャ技とまとめて呼ぶことにします。

この技は郡山のＳＰＲＥＡＭ－ＳＯＬ君が考えだし、それを見た数名が極めたのに、他誌ではＳＯＬ君の名前がすっぽりと抜けちゃっていましたね。これ、余談ですけど。

☆スタート…２つの方法

まずこれで約1秒はちがいます。やり方は、おもに2通りあります。

まずは第1の方法——

①タコメーターは緑の４ゲージから赤の２ゲージまでにあわす。赤の1ゲージがよい。

②この時、ギアは、ローに入っていること。

③スタートと同時にギアをハイからローにかえる。

④成功すると赤のゲージが５つまであがっていく。

⑤５つまでいったらハイにもどす。

これで２９３㎞で走っているでしょう。

第２の方法——

①まずは赤の1ゲージ・・・にあわせる。

②この時ギアはハイに入っていること。

③スタートよりもほんの少し早くギアをローハイと入れる。

なお、この時失敗して緑の４ゲージまででいたら、もう一度ギアをハイからローに入れることで、赤の1ゲージまで戻り、成功、となります。

☆まだある２９４㎞技

これは僕が発見した技。スタートが成功した時には赤の1ゲージ以上ついてるはずのタコメーターを、その後もガチャガチャとギアを使うことによってまたタコメーターがあがっていってしまい、スピードメーターの表示が２９４㎞になってしまうのです。これはたぶん表示は２９４㎞だけれども、実際は３００㎞ぐらいでているかもしれません。

その証拠に、２９４㎞だとたった1㎞の差に過ぎない２９３㎞で曲がれるカーブが曲がれません。赤の5ゲージをつけたまま走ると、これはもしかしたら３００㎞以上で走っているのかも。４分35秒を切ることも可能、と私は思っています。

さあ ここからが実戦テクだ

眠らずに読め 信ずる者は成功する

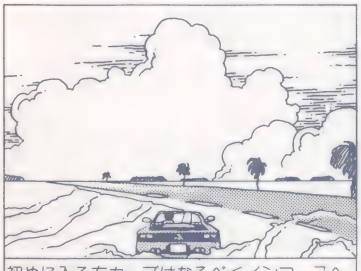
1面 COCONUTS BEACH

目標タイム	
左	右
55秒前半	55秒前半

まずはだれでも通る面。

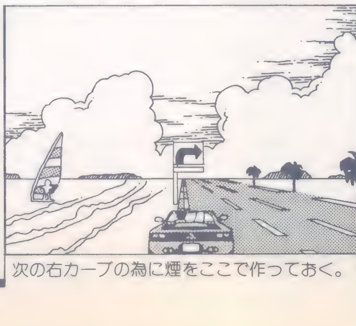
スタートから3番目のカーブまでは、インベタで走って下さい。あとハンドルを切りすぎるとタイムがおちます。

4番目の左カーブに入る前の直線でギアガチャ技を使い、インの路肩の中へ入ります。



初めに入る左カーブはなるべくインコースへ。

次の右カーブはインベタ、次の左カーブは路肩に入る前に煙を出しておいて、入る直前にガチャと1回使い、路肩の中に入ります。これが出来ない人は、その前のカーブで使



次の右カーブの為に煙をここで作っておく。



次の左カーブはインをとる。ここがポイント。

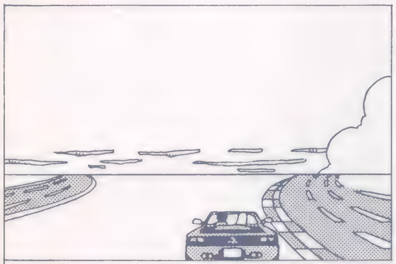
これが究極の実戦テクだ!!

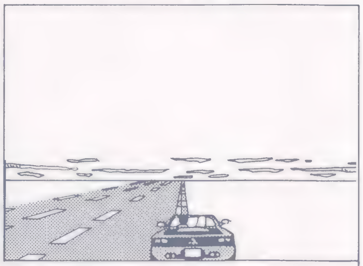
アウトラ


わよう和洋

イラストGOD鈴木

っておいてからギアガチャ技を使えば、カンタンですよ。
　次の左カーブは中に入ってもいいけど、インベタで走る最後のS字カーブはインベタ、右のカーブはインベタ、右のカーブは真中、最後の左カーブはインにギア1回で食いこんでいけば最高。そして、分岐点。
☆分岐点…1秒の差がでる
　これは非常にだいじです。はっきり言って、ここで約1秒ぐらい縮まります。
　まずは右へいくときは、右の路肩でギアガチャ技をつかっておいて、アウトの路肩を走ります。次の左カーブでは、また左の路肩でギアガチャ技をつかっておいて、アウトの路肩を走ります。


右カーブのアウトの道を走ります。

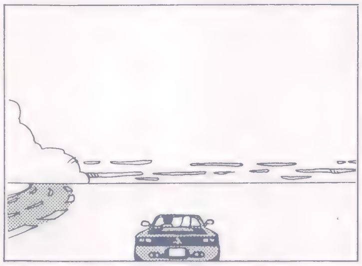

この辺で煙を作っておいてから……。

2面の上

WHEAT FIELD

目標タイム	
左	右
53秒前半	52秒後半

　このコースは本当に、限界ぎりぎりにインをつかないと52秒は出ません。
　まず左カーブですが、カーブに入る前の直線で、ギアガチャ技を連続してやっておきます。1本目の木がすぎ、1秒後に路肩に入り、木の内側を走ります。そうするとまた道に出てきます。まだ煙がつづいているので、また木の内側に入りこみ、2本目の木がすぎたら、急いで道に戻ります。


左カーブのアウトコースを走ります。


また左で煙を作っておいてから……。


2本目の木がすぎたら道にもどる。


すぐ左にハンドルを切り、路肩の中へ入る。


スクロールで道にもどされたら

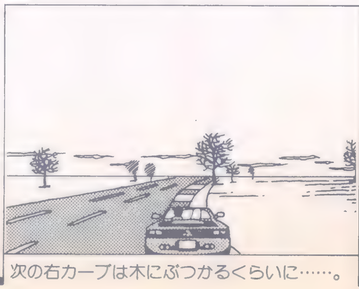

最初の左カーブは木の内側を入りこみます。

　次のカーブでは、左のカーブでギアガチャ技を使い、思いっきりハンドルを切ります。絶対にあたりません。
　次の右カーブでは、前のカーブから出たら、すぐにギアガチャ技をやって、インの路肩の中を入り、矢印が見えたら、次のカーブのインの路肩を、すこしギアをガチャガチャやって入ります。
　52秒が出るかどうかは、このカーブ次第ともいえる、次の右カーブ。このカーブの前の直線でギアガチャ技を使い、煙を作っておいて、カーブはインぎりぎりに（ものすごーく）つくことが大事です。
　そしてS字のカーブ。ここは、右のカーブでインにすこし食いこんで走ります。左のカーブはギアガチャ1回使って右のカーブに、まっすぐに入っていきます。次の右のゆるいカーブもギアガチャ技を使ってインの路肩を少し入っていきます。快調に走り、右にいくと、夢の52秒がでているでしょう。


右カーブ後の左カーブはインの路肩を走る。


次のカーブもインへくいこんで下さい。


次の右カーブはハンドルを右へきっても大丈夫。

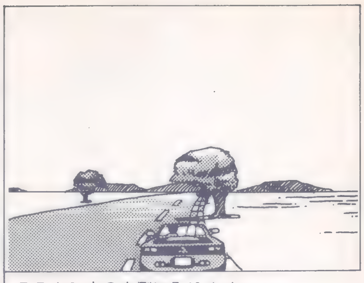

次の右カーブは木にぶつかるくらいに……。

2面の下

CLOUDY MOUNTAIN

目標タイム	
左	右
54秒前半	53秒後半

　まず右のゆるいカーブですが、何本かの木を後ろに走り過ぎると空間があります。この前の木の横の、すこししかない路肩をつかって、木の中に入ります。
　すると次の左に看板があって曲がり切れないカーブの所に出る場所があります。ここ



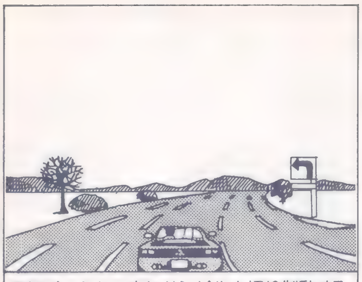
ここから木の内側に入ります。

を切り抜けるには、草が見える前に、すぐにハンドルを左に戻し、看板の右カーブを曲がって下さい。草にぶつかるとクラッシュしてしまいます。ここで54秒を切れるかどうか決まります。

次の右カーブではインベタで走ります。すぐ次の左カーブから右カーブの切り返しがあります。左カーブは、インの路肩にすこし入ると楽になります。右カーブがあります。右カーブが見えたら、ハンドルを切り返して下さい。次の長い、右のゆるいカーブではインの路肩にすこし入って下さい。

最後の右から左のきついカーブの切り返しについて説明しましょう。

右のカーブは、ずっとイン



看板がみえたら左にハンドルを切り制動する。

ベタで走ります。その時に、矢印の看板が見えたらハンドルを切って、左の路肩で230㎞ぐらいまでスピードを落とします。そのまま流されていって、右の路肩で1回ギアガチャと使えば、草のぎりぎり手前で曲れるはずです。あとこのままいくと分岐点でのやり方が違ってきます。

スピードが落ちているときの分岐点のやり方

◆右カーブ

最初のカーブはギアを使わないでアウトを走る。左カーブではぎりぎりまでギアを使わないで、なんとか290㎞ぐらいまで戻したあとに、ギアガチャ技を使ってアウトの路肩を走ること。

◆左カーブ

最初のカーブはギアを使わないでインを走る。右カーブはぎりぎりまでギアを使わないで、なんとか右カーブの時と同じに290㎞ぐらいまで戻したあとに、ギアガチャ技を使ってインを走る。だから、まったく右カーブの逆ってわけですね。

3面の上

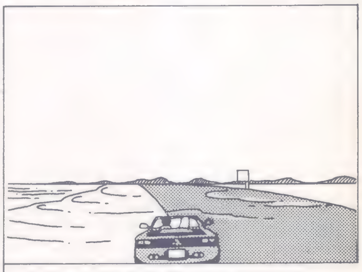
DESERT

目標タイム

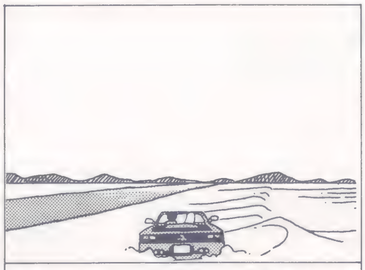
左	右
52秒後半	52秒後半

はっきり言って説明がむずかしい面。

まず左のカーブで路肩に入って、矢印が見える手前で右のインをつき、左にまがり、右の方から次のカーブを曲がり、左の路肩でギアガチャ技をやって、ハンドルを左に入れっぱなしにして、右から左のカーブを曲ります。これも大事。



左のS字の前に煙を作って右左と切りかえる。



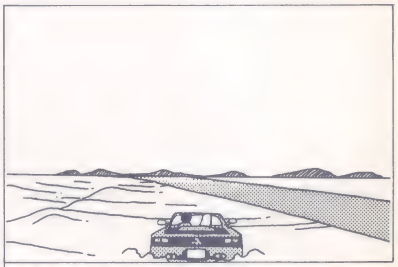
最後の右から左のカーブは右の路肩に入って。

次の直線からの左カーブの所も、ギアガチャ技を使います。カーブに入るぎりぎりまでギアガチャやっておくのが大事。

そして、右から左のカーブに入るわけですが、ここもむずかしくて、すごく大事な所です。

すぐに右にまがり、左の路肩で、矢印が出るほんの1秒ぐらいの間に煙をつくって、右の路肩に思いっきり食いこみます。そして、次の右から左のきついカーブは、右の路肩でギアガチャ技をやって左の路肩に入り、矢印の手前で左に思っきりハンドルをきります。

52秒は出ているでしょう。



左の路肩に入ります。

3面の中

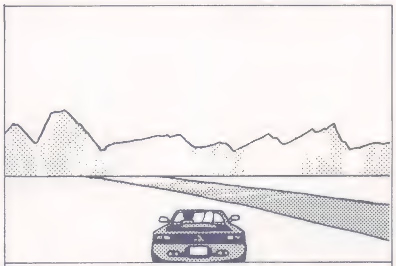
ALPS

目標タイム

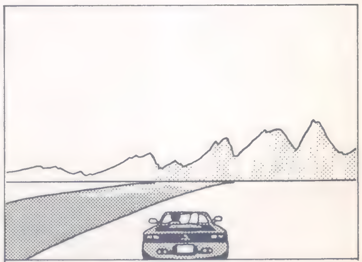
左	右
53秒前半	52秒後半

最初の左カーブは、そろそろ曲るからという前に、ギアガチャ技を使ってインの路肩の中に入る。

間もなくして道に戻り、次の右カーブに挑戦。右カーブのやり方は2通りあります。

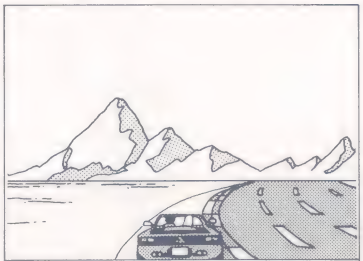


最初の左カーブはインを思いっきりとる。



次の右カーブは路肩の中に入ってから……。

カーブの前からインをとって路肩に入って、流されていって、もうすぐ左の路肩に入るなあというときに、1回だけギアをガチャッとやる方法。



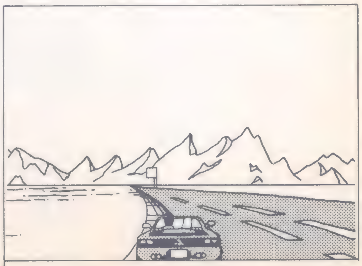
左の路肩の中に入る前に技を使います。

この方法は、はっきりいってタイミングがむずかしいですね、なれるまで。

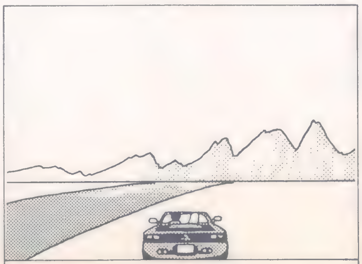
もうひと通りは、カーブの直前に煙を作って、あとは左のカーブの路肩に流されて入って、ぎりぎりで曲り切れる方法。前の方法よりこっちの方が簡単。

次のS字。これはCRAMP氏におしえてもらったパターンです。

まず、ギアガチャ技で、右の路肩に目いっぱい入って、矢印が見える手前でハンドルを切り、左の路肩の中を走っていって、すぐ右カーブが来るので左の路肩を出て、右の路肩でギアガチャ技を使って、



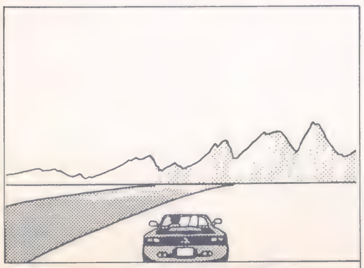
次の右カーブの前にこの辺で煙を作っておく。



右の路肩に入り左から右の路肩に入る。

入ります。これが大事。

そして、ゆるい右カーブですが、やっぱりこれもギアガチャ技を使って、右の路肩の中を走っていって、1回煙がき



最後の右から左のカーブも右の路肩から。

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「彩色コンクール」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

● 3号ぶりのぬり絵です。みんなの力作待ってるよ！
(流紋)

キリトリ線



キリトリ線

◆ GAMEST 夏バテ解消 プレゼント ◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で 88ページの賞品をさしあげます。 表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：VGM レコードを買ったことがありますか？

①ある　②ない

Ⓖ：ゲームビデオを買ったことがありますか？

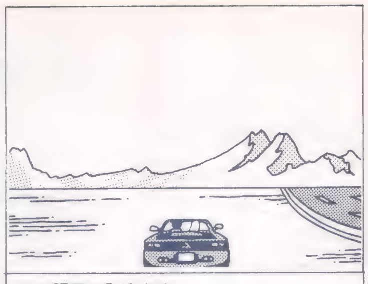
①ある　②ない

Ⓗ：ⒻまたはⒼで①に○をつけた人は、タイトル名を記入して下さい。

Ⓘ：今後 VGM のレコード化とゲームビデオに望むことは、どんなことですか？

アウトラン

れるので、もう1回、ギアガチャ技をやって、インの路肩を入ったあと、すぐに左の路肩の中に入ります。



左の路肩に入ります。

路肩を出たら、多分、53、52を出しているでしょう。

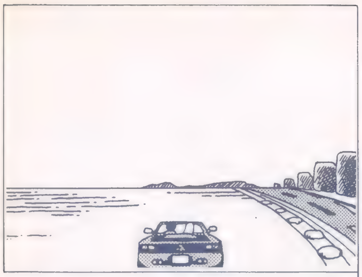
3面の下

WALLS

目標タイム

左	右
53秒前半	53秒前半

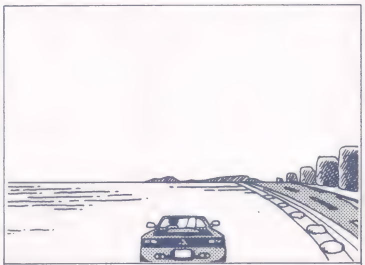
このコースは、意外に簡単です。まず、ゆるい右カーブはインベタで走ります。次の左カーブは、ギアガチャ技を使って、インの路肩の中に入ります。そして道に矢印が出る前にもどります。右カーブは、矢印の看板が見えてから、



左カーブはとにかく左の路肩の中に入る。

1、2、3というようにインの路肩に食いこんでいきます。

次の左カーブでは、ギアガチャ技を使って、また、路肩に入ります。そして、煙がお

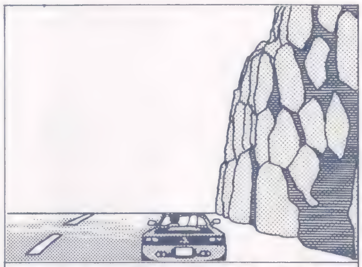


右カーブのあともこのように入ります。

わるころにでて、登り坂の右から左へのカーブにそなえます。このカーブには3通りの方法があります。

★まず1つ目の方法

登って右に曲っているあいだに、右の路肩でギアガチャ技をやって、次の左カーブで思いっきり、ハンドルを左に



登りのS字は右路肩で作り左右ときりかえす。

きる、という方法。

★2つ目の方法

登って右に曲ってるときに、だんだん左へ寄っていって、左路肩でギアガチャ技をやって、左の路肩に入ってしまうという方法。

★3つ目の方法

ずっと登り坂の右カーブの時にインをとっておいて、そろそろだなあと思ったら、ギアガチャを1回だけ使って、左の路肩に入って曲る方法。

この3通りに方法の中で、どの方法が一番速いかといえば1、2、3の順ですね。

そしてすぐくる右カーブを曲って、あとはインベタをずっと走ってください。敵がいても、ここはおれの道だ、どけという気持ちでつっぱしって下さい。

4面の上

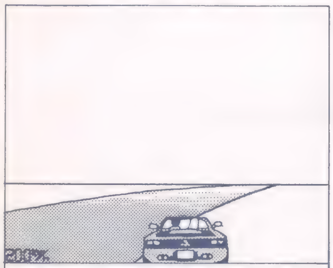
WILDER NESS

目標タイム

左	右
57秒前半	57秒前半

どのコースよりも難しいこの面、はっきり言って、ここのコースで、次の「VINEYARD」で40秒切れるか問題の所です。だから、ちょっと間違えると57秒は出ないでしょう。

まず左カーブは、ギアガチャ技で路肩に入って、煙のきれる、ぎりぎりまで、インを走っています。右へ曲る標識―3コ目の標識が見えた瞬間に右のインへ、ギアガチャを1回だけやって、インをつ

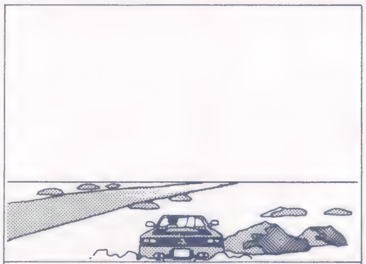


ここの路肩を使って200km位に減速する。

いて、スピードを落とし曲る。

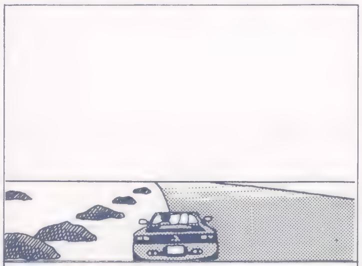
次の右カーブでは、スピードが293kmになっていないので、カーブのぎりぎりまでスピードをあげて、ギアガチャ技をやって、曲りきります。

左カーブは難しく、まず左の路肩をギアガチャ技をやっ



次の右カーブは路肩の中に入りこむ。

ておいて、すぐに、左の木の内側へ入りこみます。そして、路肩からでる直前にブレーキをかけて、200kmぐらいに



この辺で煙を作っておき左の木の中に入る。

スピードを落として下さい。曲れそうにない時は、アクセルで調節して下さい。すぐに右カーブ、左カーブの連続した難しいコースに入ります。

このカーブはまずインコースをとっておいて、右の路肩で、ギアを使わずに入って、スピードを220kmぐらいまで落とします。

そして左カーブに入ります。このカーブは、まずギアをローからハイに戻し、この時、アクセルも離し、すぐに踏む。そうすると200kmぐらいまでスピードが落ちます。これで、このカーブをインベタで曲ることができます。

◆分岐点のやり方

やはり、ここも2面の下のコースと同じくスピードが293kmはでないのです。この時は、2面で説明したように、左のカーブでは、路肩に入らずに、右のカーブで、ギアガチャ技を使って下さい。

4面の中、上

OLD CAPITAL

目標タイム

左	右
54秒前半	53秒後半

まず、右のゆるくて長いカーブがあります。ここは、木と道のすき間の路肩を走って下さい。そして、木と木とのすき間があいている場所があります。このすき間から道を

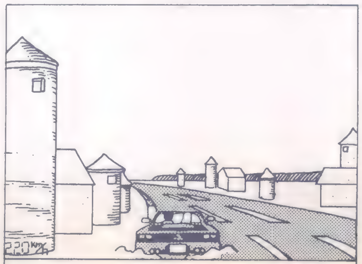


4つめの木の間から右の木の内側を走る。

コースアウトして、ギアガチャ技で通ります。このカーブは、木と木とのすき間がある4つめのすき間から、ギアガチャ技で入ります。ほんのすこしのすき間だから注意/

直線になったら、またコースに戻って下さい。早くしないと、スピードが落ちてしまいます。また戻るのがおそいと、次の木にぶつかりますよ。

次の左カーブは、一番速い方法としては左の路肩に入って、スピードを210kmぐらいまで落として曲ることです。



次の左カーブは路肩を使い210km位に減速

ふつうはブレーキを踏んで、やはり前の説明のような感じで曲ります。

すぐに左カーブ、右カーブと続くわけですが、どれもとにかくインベタで走ってください。

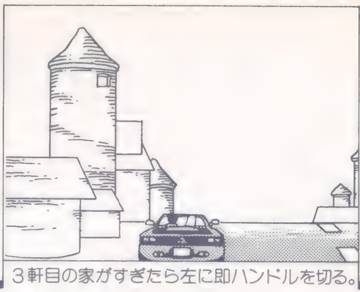
入るときは、ギアを1回ギアガチャとやってから入るのがよいでしょう。3回目の左カーブはインに思いっきり食いこんで下さい。これは、次の長い左カーブのインをとる



この位インをとります。

ためにも必要です。

次に左へゆるいカーブがありますが、これはインをなるべく通るようにがんばって下さい。
そして、直線のあとに、上へ登っていって、次のカーブが見通せない所にきます。ここは左側に家がありますから、


3軒目の家がすぎたら左に即ハンドルを切る。

この家を目印にします。3軒目の家の前を通り過ぎたら曲って下さい。

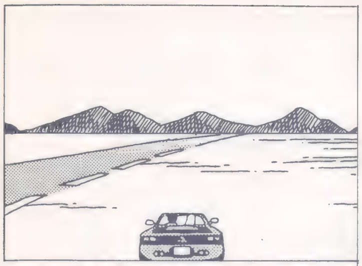
4面の中、下

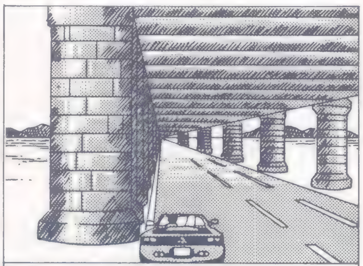
BIG GATE

目標タイム

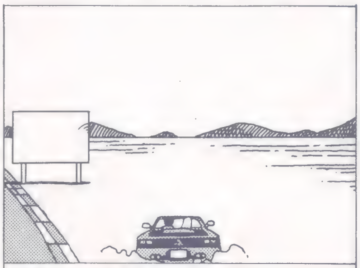
左	右
54秒前半	54秒後半

まず、右のゆるいカーブがあります。これは、ギアガチャ技を使って、右の路肩を入って下さい。やがて、このコースの名称となった、ビックゲートがきます。まず、ゲートと道のすき間で、ギアガチャ技をやって、左へ曲るカーブにそなえます。


まず右の路肩の中を走り……

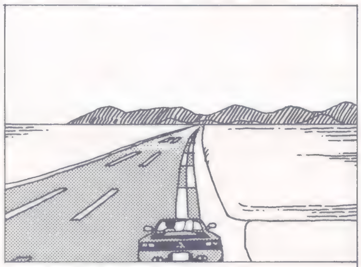

ゲートの左側で煙を作ってから

左カーブがきます。これは、右に看板があって、どうにも曲れないように見えますが、これは看板の右を通って、路肩の中を走っていきます。その前の、ゲートの横でのギアガチャ技をぎりぎりまでやっていないと、道にもどる時に、スピードが落ちてしまうので注意して下さい。

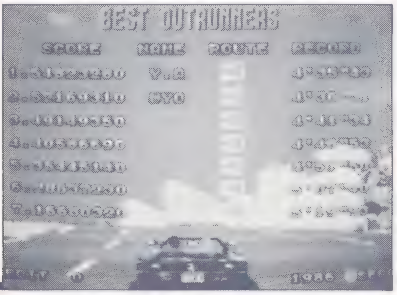

看板の外を走ります。

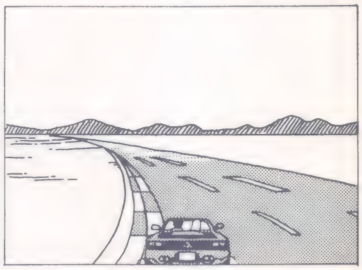
次のS字のカーブは、右のカーブでギアガチャ技を使って、路肩の中に入って、左のインの道に戻って曲ります。そうすると、右の看板の所にきます。そこでまた路肩を使って、ギアガチャ技を使い、

次の左カーブは左にハンドルをすぐ切って曲ります。
次にゲートを越えると、左のゆるいカーブが来ます。これは、また左の路肩の中にギアガチャ技で入って下さい。


ここいらで煙を作って

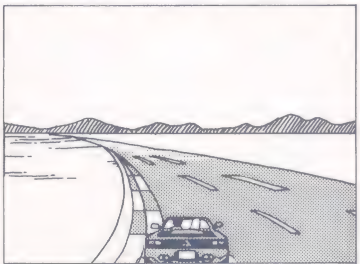

右の路肩に入りこんで






看板近くでギアガチャ技を使い左の路肩に入る。左のインを走ります。

次に右から左のカーブがあります。これは前の道、つまりゲートの所でギアガチャ技をやっておいて、右カーブはふつうに曲って、左の路肩でギアガチャ技をして、左の路肩の中へ入っていって下さい。
ここは、実は私も53秒はまだ1回しか出したことのないコースです。


すぐ左の路肩へ入ります。

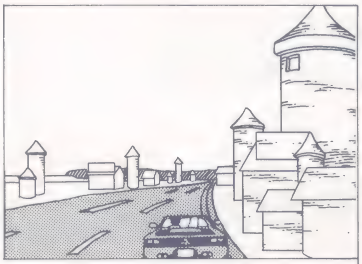
4面の下

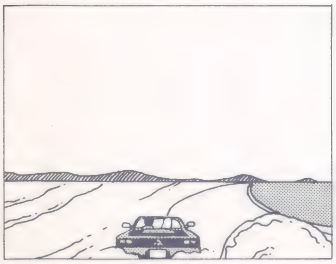
SEASIDE TOWN

目標タイム

左	右
55秒前半	54秒後半

このコースは、ギアガチャ技をする人にとって運のいいコースといわれているコースです。
まず右から左。右は難しいカーブがあります。これは、まず右カーブをインベタから曲り、左の路肩に入る前にギアをガチャガチャやっておいて、路肩に入ったらガチャとやれば、ギアガチャ技はできているはずです。
ここで、すぐに左へハンドルを切って下さい。そうすると、ぎりぎりで曲れるはずです。
すぐに右、左とくるので、うまく右カーブを切りかえして、左カーブを曲って下さい。
そうすると、次にまた右カーブから左カーブときますが、ここは右カーブの前の路肩を使ってコースの通りに、左の路肩の中に走っていって左カーブのインに出て下さい。
そうしたら左に右が通り過ぎていきます。それから約4秒後に、左の路肩に入ります。




左路肩に技を使い入り右カーブのインをつく。インコースから曲って、


左カーブのインを走ります。

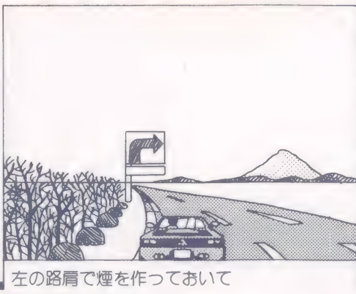

S字前の路肩で煙を作り右外から左のインへ。


最後のカーブの7秒前に技を使い170km位に。

（もちろんギアガチャ技をつかう）。
すると次のこのゲームで1か2を争うカーブが自在に曲れてしまいます。
もしも、うまく曲れない時は、アクセルを使って、うまくやって下さい。次の右のゆるいカーブはインを通ると違ってきます。

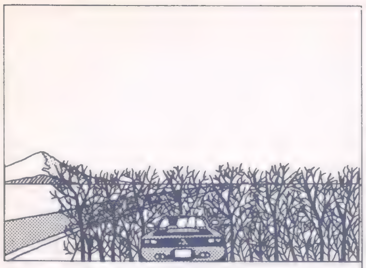
Aコース
VINE YARD
参考タイム――42秒31

とにかく、このコースはきてしまえば、よっぽど車の配置がわるくなければ、死なないと思います。
まずゆるい左カーブで、ギ



左の路肩で煙を作っておいて

アガチャ技を使って、次の右カーブの路肩の中へ入ります。



右のインへ入る。

すぐに道へ戻されてしまうので、右の路肩でもう一度ギア



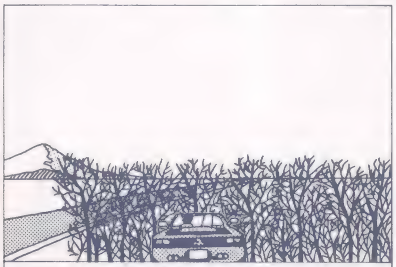
すぐ左へきりかえし

ガチャ技をやっておいて左カーブの中央を曲がり、すぐに、次の右カーブの路肩の中



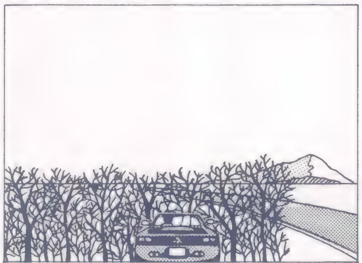
右のインへ入る。

に入ります。そして、次の右カーブの前まで連続してギアガチャ技をやっておいて、右



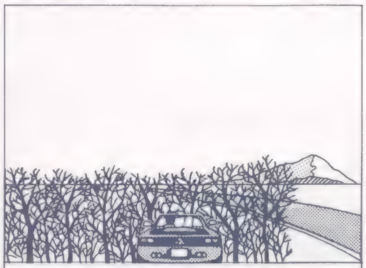
次の右カーブも強引に右に入ります。

の路肩に入ります。
そうすると、道へ戻されてしまい、次の左カーブのために、すぐに左に行って、ギアガチャ技を使い、路肩の中に



すぐ左の路肩に入り

入ります。
また今度は、すこし直線の場所にもどされます。ここでもギアガチャ技を使って左の路肩の中に入ります。



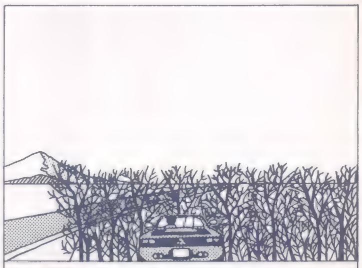
連続で左の路肩に入りこみます。

路肩から出てきて、今度は左から右の最後のカーブのた



なおも気合を入れて左へ入りこみ

めに、左でギアガチャをしておいて、左のインをすこし走

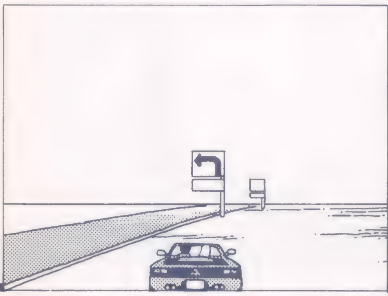


右の路肩へ入っておしまいです

って、右の路肩の中へ思いっ切り入って、終り。
このコースはものすごく気持ちのいいコースですよ。
（参考タイムはSPREAM—SOL君）

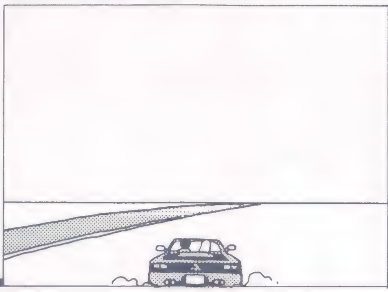
Bコース
DEATH VALLEY
参考タイム――44秒00

このコースは、前半の連続した切り返しカーブをどう走るかによって、タイムが大きく変わってきます。
まず、見通しの悪い緩やかな↱から始まり、↱↱↱↱と次々に続きます。
この一連のカーブは、全て



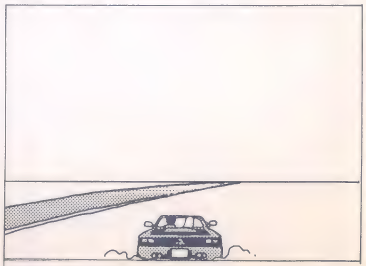
右カーブの路肩に入りS字を曲ります

1つのカーブが終る前に次のカーブが始まるので、あまり長くイン側を走り過ぎると、次のカーブでインコースをとれなくなります。
カーブには早めにイン側に入り、そのカーブが終る直前にアウトに切り、次のカーブにイン側から入れるように備えます。この繰り返しで最短距離がとれるでしょう。
特に、3つめの↱は長いので、なるべくインコースを通ったほうがよい。また、最後の↱は障害物がないので、イン側の路肩に入って走り抜ければ、より速くなります。
中盤にある長い緩やかな右



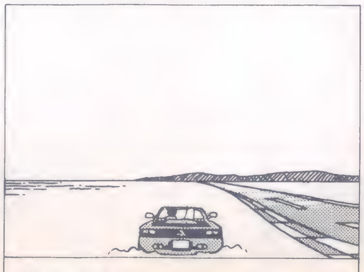
ゆるい右カーブは路肩の中へ入りこむ

へのカーブでは、ギアガチャを用いて、イン側の路肩を走り続けましょう。
カーブが始まる直前に技をかけ、右にハンドルを切り続けます。有効時間が切れそうになったら、一度車を路肩に半分だけ出した状態に戻して、有効時間を延長させ、すぐにハンドルを右に切ります。これでカーブが終わるまで、ずっとイン側の路肩を走り続けることができます。
次の↱は右へのカーブが始まる前に、右側の路肩を使っ



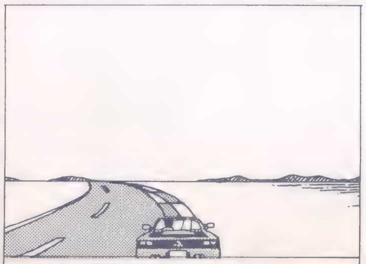
煙がきれる前にもどりすぐ右に入ります。

てギアガチャの効力を作っておきます。カーブが始まったら左側に流されて、路肩にある2つの岩を越えた時点で思



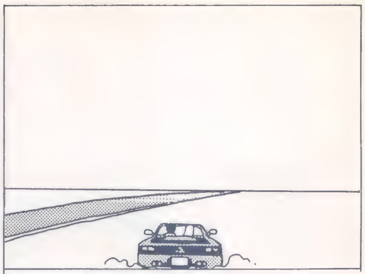
左の路肩に入り

い切り左にハンドルを切ります。そのまま右の路肩に流れますが、この路肩に入る時、タイミングを見てギアガチャ

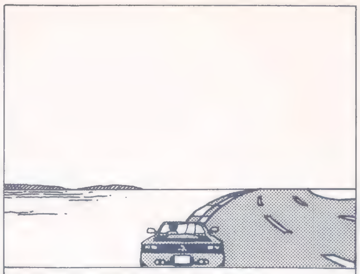


タイミングよくギアガチャを使う。

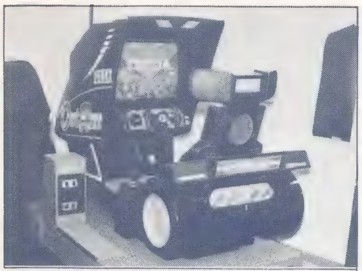
をやって有効時間を延長させます。
最後の↱はカーブの前から


また右の路肩に入り

終わるまで、ずっとハンドルを右に切っていなければなりません。曲がる前にギアガチャで技をかけ、右の路肩に入り流されながら、左の路肩に入る時に、また時間を延長させます。これはタイミングが難しいですが、やや早めにチ


タイミングよくギアガチャを使う。

ェンジすれば成功しやすいでしょう。
（参考タイムはわよう）



Cコース STONE HILL

参考タイム——45秒75

今となっては、最終面5つの中で最も遅いLAPしか出ないコースです。路肩には沢山の岩が並べられていて、ギアガチャはほとんど使えません。

このコースのポイントは、減速の必要な左カーブです。このカーブの曲がり方によってLAPに大きな影響が出ます。まずは46秒を切ることを目指して下さい。

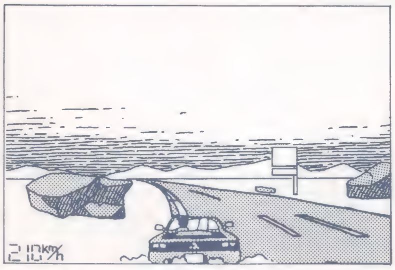
コース

直線→左→直線→右→左→（ブレーキ必要）直線→右→直線→右→左（長い→途中できつくなる）→直線→右→ゴール、というような感じです。

（他のコースに比べて覚えやすいと思いますよ。）

最初の左カーブは、コースの左側にいて、思いきりハンドルを切って曲がります。（少し路肩をすっても良い）

次は問題の右→左カーブです。右カーブは、ゆるいのでインコースを走り、左へ流されて行き、それからすぐにスピードを220㎞ぐらいに落として、1・5秒ぐらい、そ



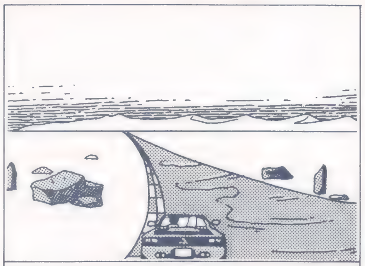
きつい左カーブは路肩を使い減速。

のままのスピードにしておき（アクセルを軽く踏んで調整）、それからアクセルを全開に踏み込んで加速して曲がります。その時はもちろん思いきり左にハンドルをきっています。

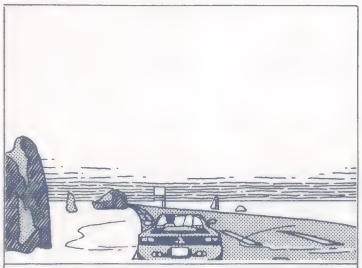
このカーブは意外に長いので注意しましょう。カーブを曲がり切った時のスピードは、275㎞ぐらいがBESTです。

次のカーブは293で曲がれます。ゲートの中を少しこすると速くなります。

次の右→左カーブは前のカーブと同様に、インを死守して走り（ゆるい左カーブ）、そして左へきつくなるという標

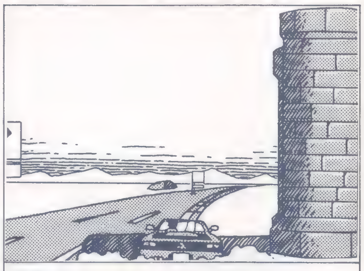

ゆるい左カーブはインを通って

識が出たら（道の起伏が上下したら）左側の路肩をギアガチャで少しこすって、思いっ


登り坂になったら左に曲る。

きり左へハンドルをきって曲がります。このカーブは路肩をこすりさえすれば293で曲がれます。

そして最後の右カーブもインを走ります。ここも少し路肩をこすれば速くなるでしょ


最後の右カーブもインをつきます。

う。あとは直線コースで終りです。

おまけ①

最後の直線で高い棒？が出てから、4つ目の岩に当たると、バグらせることが出来ます。（知ってるとは思うけど）他のコースに比べてバグらせやすいと思います。

おまけ②

ギアガチャを使って、ゆるいカーブの少ない路肩を走れば、少しLAPが縮まるでしょう。

このコースはカーブのアウトに車がついたら終わりです。
（参考記録はあるじいぶう）

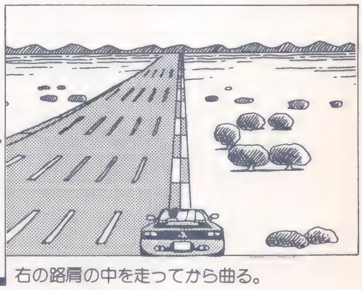
Dコース DUAL WAY

参考タイム——43秒78

僕の得意なコース。まず左カーブはインベタで走ります。

次のカーブは、右の路肩の中を走って下さい。次の左カーブはインベタで走ります。次の左カーブは3通りあります。

①左の道に敵がいる。


右の路肩の中を走ってから曲る。

この時は、左カーブの前に中央の路肩をとびこして、右の道に逃げて下さい。

②左のカーブには何もいないが、右のカーブに敵がいる

この時は、右のカーブをインベタで曲って、中央の草の固まりが2つめの時、右に渡って下さい。

③右にも左のコースにも敵がいない。

これが最高のパターン。ノーミスでいくことは、めったにないけど、まあそれは、別として、左カーブはインベタ、次の時にすぐ右の道へ行って下さい。そうすると恐怖のS字がきます。

まず右の道は3車線のはずです。右から2車線目までは、左のカーブへ抜けていけますが、左から1車線目だと草にぶつかってしまうので、注意して下さい。そして右のカーブで、中より左で曲り、草と看板の間を抜けて、左のインコースを走ります。

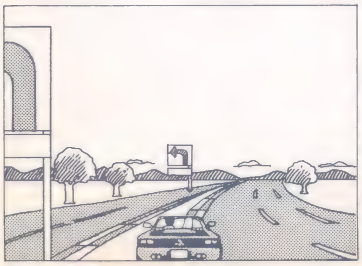
抜けたあと1回ハンドルを右、左と切ると、左にぶつからないでしょう。

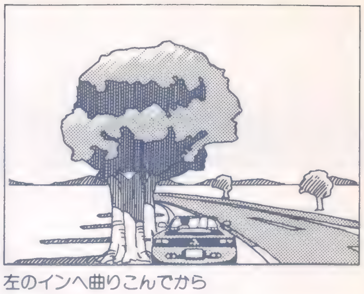
左に曲がっていくと、こんどは草が目の前にきて、ぶつかってしまうので、右の道に逃げて下さい。その前の左カーブでインをつけなかった人は、1回目の草で右へ渡るこ

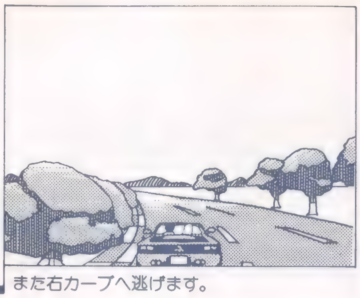

道が2つになったら左カーブはインをとり曲り


右コースへぬけていきます。


真中より右からまがり


看板の間を通って

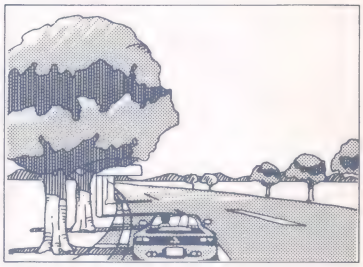

左のインへ曲りこんでから


また右カーブへ逃げます。

とになりますが、草をかすっていけば、曲がれます。そして、また、左の道へ渡ります。次の左カーブで路肩の中に少し入ってインをとります。こうすると、登り坂になりません。


次のカーブもインの路肩を走ります。

この左カーブのあとの左カーブはインを走って下さい。そして、よく僕が死ぬ右カー


次も左のインから

ブですが、左のインからゆっくり右へ行って曲れば、だいたいだいじょうぶでしょう。（参考タイムはわよう）


右カーブをまがります。

Eコース

LAKE SIDE

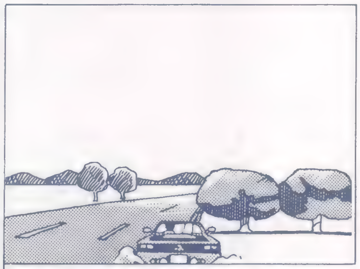
参考タイム――44秒25


インの路肩の中にくいこんで走る。

このコースも、運がないとダメな面でしょう。

まず、右の長いカーブですが、これはギアガチャ技を連続して使っていって、草と道との間のすこししかない路肩をめりこんでいって下さい。

右カーブの時は、インの路


次の右カーブは路肩にくいこんで曲る。

肩をかすって曲がって下さい。ぎりぎりだと、左にぶつかる可能性があります。そして、左のカーブのインベタで走り、右カーブもインベタで行って、とうとう最後のS字カーブへ入ります。

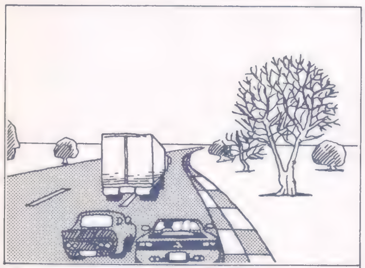
S字カーブを上手にクリアする方法は3通りあります。

①インから入る時

インから入る時は、すぐに右にハンドルを入れて、左、右と切り返えして下さい。

②中央からやるとき

これはみんなよくやると思うけど、右カーブのインに入


ここは運です。これはつんでますね。

りこんで、左、右と入れて下さい。

③左からやる時

これは難しいかもしれませんが、まずまっすぐ行って、右のカーブが見えたら、右、左、右と入れると曲がれるでしょう。

最後の右カーブのあとは、右の路肩を入っていくとタイムがちぢむと思います。（参考タイムはSOL君）

ありがとうございました。最後に…僕も全コース4分40秒を切ったので引退します。では…。

速く走れる全コース紹介

最後の選択

コースによっては、完ぺきに走ったのに、むずかしい、という人もいるでしょうから、速く走れるコースを全コース紹介しておきます。AとEは除きますよ。

Bコース

①左―左―右―右―デスバレイ、55、53、52、54、44秒台

②左―右―左―右　デスバレイ、55、52、53、54、44秒台

Cコース

①左―左―右―右―ストーンヒル、55、53、52、53、45秒後半

②左―右―左―右―ストーンヒル、55、52、53、53、45秒後半

Dコース

①左―右―右―右―デュアルウエイ、55、52、52、53、43秒後半

②右―右―左―右―デュアルウエイ、55、53、53、53、45秒後半

全コースタイム

31　00　75　75　25
42　44　45　43　44
57　53　54　54
52　52　53
52　53
55

以上で、わようの「アウトラン究極の実戦テク」講座を終りますが、実は僕ひとりの講義ではなく、以下の先生方の秘伝も含まれています。

その先生とは――

CRAMP BOY、SOL、あるじいぶう、YOU・Aのみなさんでした。

ギアガチャの発見者は 郡山 SPREAM SOL君でーす

このアウトラン攻略法の中で、ギアガチャの方法を沢山書いてきたんけど、さっそくやってみて下さい。

実は、この通称ギアガチャは郡山のSPREAM－SOL君が工夫発見したものなんです。

今年の5月、ゴールデンウイークに、郡山からSOL君が東京にやってきて、巣鴨や西荻窪のゲームセンターでギアガチャの技を数人のプレイヤーの前で、いわば模範演技してくれたんですね。僕も見させてもらったけど、それはすばらしいもので、新鮮な驚きでした。

SOL君が仙台に帰ったあと、さっそく試してみました。

そのうち、僕も他の人もSOL君直伝のギアガチャを繰り返し試みることで、1週間ほどで完璧にこの技をモノにしました。

ちょっと話が脇にそれちゃったけど、肝心なことは次のことなんです。

このギアガチャの技が、いつの間にか、他誌に、SOL君から教えてもらった人の1人が、いかにも自分が発見した技のように書いてしまったことです。

本当に悲しくなりました。

そうでしょう？　このギアガチャ技なしに、40秒台を切ることなんて考えられない。それだけすごいテクなんです。それを、さも自分が発見したように書くなんて残念だ。

この機会に言っておきます。

このギアガチャ技は、間違いなくSPREAM－SOL君の発見した技です。

（わよう）


アウトランプレイ中のSOL君。

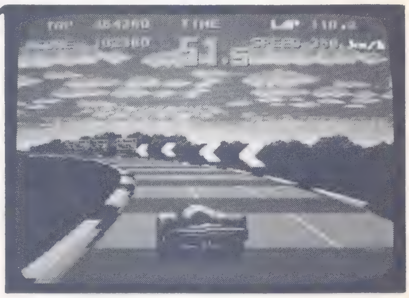


長い直線を抜け、第一チェックポイントを過ぎると右へゆるいカーブがあり、その後右へのヘアピンがある。ここはルマンのコースの中でブレーキをかけないと抜けられない2つのヘアピンの中の1つ。ハンドルを切りすぎるとテールが流れて事故を起こすぞ。アウト・イン・アウトでなく、インからアウトへ流れる感じで走るといい。

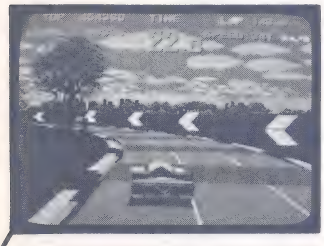
第1ヘアピンの後は起伏のあるカーブが続く。車体がカーブでどのくらい流れるかということを計算して車を抜いていこう。車がアウトにいる場合はアウトからインへ入るようにすればいい。



2回目のヘアピンも基本的には1回めと同じ。ただ少しきついので、そのぶんブレーキを長くふんで回ろう。300キロ台でまわれれば君も一流だ。やはり、インからアウトに流れるように、ハンドルを切りすぎないことが重要。あまりスピードを落としすぎると後から車に抜かれるぞ。



第2チェックポイントのあたりでは左への長くゆるいカーブがつづく。ここはハンドルの切り角が勝負。切り過ぎないように腕を固定するような感じで回ろう。







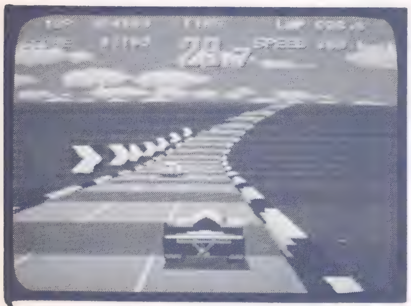
その後S字があるが、ここは車の間ぎりぎりをスピードを落とさずに走れるから、ハンドル操作に細心の注意を払ってかけぬけよう。完走狙いの人はスピードを少し落とすのもいいかも。

24時間…じゃなかった。600秒4周完走をめざせ!!

完全図解

ウェック・ル・マン24攻略法

石井ぜんじ



長い直線の前の右曲がりのカーブでは、アウトに車がいることが多い。ハンドルを切りすぎないように、うまくアウト・イン・アウトで走れればスピードを落とさずに走れるぞ。それ以前がもっと速ければ車が手前に来るので、もっと楽に抜けるようになる。

第2ヘアピンの後は左→右への切り返しだ。ここは全開で走ると368キロまでスピードが上がる。しかも、その後当分368キロを保って走ることができる。しかし、スピードを落としてしまうと、この切り返しの後、最高360キロまでしか上がらなかったりするので、ここは勝負どころだ。





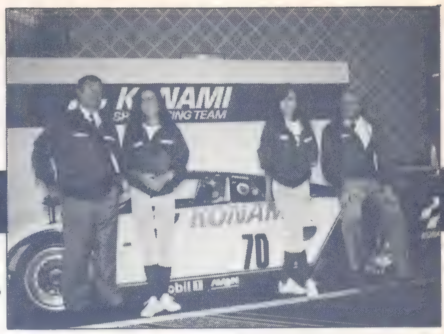
スタートは150〜160キロくらいでギヤを切り換えるといい。ギヤ操作をしている間、車体が左右に流されないように注意する事。





初めのゆるいS字カーブは無理してインを走る必要はない。インからアウトに抜けるような感じで車を抜いていこう。他の車はだいたいインを走っているはずだ。

ウェック・ル・マン24



'86.WEC IN JAPANに出場したコナミ・スパイスレーシングのドライバーとコナミガールズ。

ル・マン24の特徴

ル・マンの特徴というのは、アウトランと比較するとよくわかる。

まず、ロードでなくサーキットを走る（4周）ということと、コーナーを攻めるだけでなく、車をかわすのが重要であるということ。

また、アウトランが派手なのにくらべると、ル・マンは地味だが実に美しいグラフィックで、ゲームの全体の完成度からいっても勝るとも劣らないものであると言えるだろう。

このレーシングカーはC2クラスで常勝ポルシェとはクラスが違うんだよ。



ハンドルは切り過ぎるな

一般的な特徴と言えばこんなところだが、ゲーム上の大きな特徴はハンドルを切りすぎると滑るということ。だから、「危い!!」と思ってハンドルを切りすぎてもほとんど意味がない。基本的にはハンドルを滑る直前のギリギリの切り角で操作するのがいい。

パターンを覚えろ

ゲーム上のもうひとつの大きな特徴は車が完全にパターンで出てくるということ。しかし、自車のスピードによって変わるので、初めの1周くらいは同じパターンでもだんだんずれてくる。また、1周めでもいくつかのパターンがあるようだ。

対向車のスピードが違う

また、ル・マンの対向車は車の種類によって車のスピードが違う。基本的には大きい車の方が速く、小さめの車が遅い。その他、車の色によってスピードが違うのでそれを理解していないとピンチに追いこまれてしまうことになる。青い色の車は基本的に速く、赤、白の順に遅くなっていく。

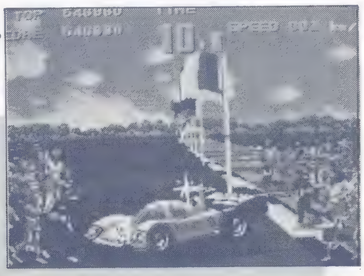
注意！対向車のスピン

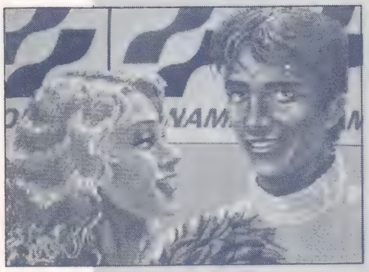
他に車の性質として特徴的なのは2台の対向車が接触するとスピンすること。一番多いのが最も速い青い車と最も遅い白い車が赤い車の前で接触してスピンすること。あせらず落ちついてつっこんでくる車をかわそう。ル・マンは対向車をいかにかわすかが重要なポイント。一瞬の判断で勝負が決まると言える。

これが裏技「こじり」

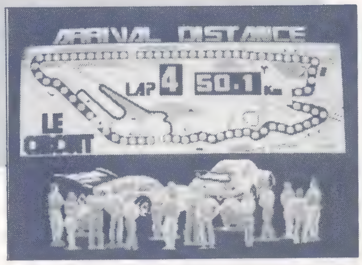
アウトランには、ギヤ技という技があるが、ル・マンには何かないのか!というと、実は「こじり」という技があるのだ。これは、ハンドルを交互に思い切って切ることによってスピードを1キロぐらいずつ上げることができるのだ。特に、ル・マンでは平らな道では360キロ、上りではそれ以下、下りでは最高368キロということになっているが、こじりを使うことによって平らな道や上りのカーブでスピードを368キロ程度にまで上げることができる。でもこじりを使わなくても速く走れる人もいるので、この技が邪道っぽいと思う人は使う必要はないでしょう。

キラリと光る、見事な完走。





これからレースクイーンの祝福のキッスかな？



サルテサーキットコース図。全長13.528km。

ここが違う
スピンタイプとミニスピンタイプ

スピンタイプとミニスピンの根本的な違いは、当たり前だけどスピンタイプは大きく回転するということ。ミニスピンはほとんど回転しない。そのため、スピンタイプは内部のモーターの力が少しハンドルにひっかかるためハンドルが大きくふられる感じになるのです。つまり右へ切ってカーブを曲がった直後に、逆にハンドルが左に戻される力がくわわるわけです。その点、ミニスピンはそういうことがないので、その点では楽。

他には、ブレーキの効き方がミニスピンでは、単にON―OFFだけの判定なのですが、スピンタイプではブレーキを踏みこんだ強さによって、何段階かにブレーキの効き方が違うらしいです。(実際にはあまりかわりませんが。)

また、敵のパターンも若干違うようです。総合的に見れば、やはりミニスピンのほうが、スピンタイプよりゲームとしてはやりやすいと言えるでしょう。

スーパーハングオン
SUPERHUNGON
完走テク

必勝アドバイス

あいきゃー井上

君の知力・体力・運…いやァ何といっても経済力が試される！
スーパープレイヤーには、あの〇〇なセガから奨学金が出るぞ。（じょーだん冗談）



さてさて、全国のゲームコーナーに、またまたセンセーションを引き起こしたセガのスーパーハングオン。君はどのタイプでプレイしたかな？　というのも、オリジナルのミニ・ライドオンタイプに、もともとハングオンにあったシットダウンタイプとライドオンタイプの2種類が加わって、3種類のタイプということになる訳だ。

第1部

初級から最上級レベルまで これが必勝ポイントだ

これが売物さ　3大特長

ここで、「ハングオン」と「スーパーハングオン」との違いをいくつかあげてみよう。

ルールはドライブゲームなので、昔から同じ。〝タイム内にチェックポイントを通過せよ〟。それだけだが、内容的には、スーパーハングオンはかなりデラックスに仕上っている。

なんてったって、コースが〝4種類〟も！　しかも、それぞれコースの長さが違い、初級者からトッププレイヤーまで充分満足いくゲームプレイが楽しめる。それがスーパーハングオンだ。もう1つはアウトランで成功したミュージックセレクトが付いていて、〝4曲〟の中から1曲えらべることだ。

そうそうゲームプレイ上最も技術を必要とするとされる〝スーパーチャージャー〟スイッチを忘れてしまったョ。これがスーパーハングオンの大きな特徴なんだ。赤いスイッチが君の運命を2つに分ける。ハイスピードクリアかクラッシュか…。ハングオンとは一味違ったテクニックが必要となってくるんだ。これに慣れることが、このゲームの最大級のおもしろさであり、難しさでもあるんだな。（ただし、ライドオンタイプには、このスイッチがついていないのであしからず。逆に言えば、あの高速感が味わえないので残念だけどね。）

勝利への近道

〝ドライブゲームに王道なし〟なんてナマイキなことを書いてしまいましたが、でもこれは本当だよ。

まず第一に〝コースを覚える〟これが基本。特に、上級コースはS字、急カーブの連続で、覚えておかなくちゃならないことが山ほどある。そのためにも、地道に練習と特訓を毎日続けることが、勝利への唯一の近道なのだ。

それでは、さっそく行ってみよう。

初級レベルの必勝ポイント

〝カーブは常にインをキープする〟

このことはすべての点に通ずることなので、よく心得ること。

利点として
○タイムの短縮
○敵車との接触回避
○コーナーからの立ち上がりの高速化
などがあげられる。

〝敵車の走行パターンの裏の裏を読め〟

よく初心者で、カーブ走行中、敵がすぐそばにいるにもかかわらずターボを押して接触、クラッシュしてしまうとか、直線を最大スピードで走行している時、すぐ前の敵が寄って来て接触、アウト、なあんてことになる人が多いね。これは敵の性質をよく読んでいない証拠。

一般に、カーブはプレイヤーがインを走っている時、アウト→インと寄ってくる。センターライン（コースの中央の線）を越えると、これが逆になり、始めからアウト側を走っていると、敵がジリジリ寄って来て、プレイヤーを殺すがごとく、つけ上って来るので要注意だ。（ただし、コースの始めなど、動きのパターンの決っている車は、特例として扱っていただきたい。）

〝ブレーキは、アクセルとレバーをタイミングよく〟

コースのカーブには、曲がる角度がキツイのやゆるいのがあるのは知っていると思うけど、キツイカーブを曲がる時は、どんな曲がり方をしているかな。

①アクセルを浅く戻す
②アクセルを深く戻す
③レバーをカチンとはじく
④レバーをにぎる

基本的に減速の方法はこの4つ。ほとんどのカーブはこのうち、どれかを使えばクリアできる（といっても4はよほどのカーブ以外は使わないけどね。）

プレイしているうちに慣れてくると、初プレイのコースでも〝次のカーブはキツイな〟とか分かるようになってくる。さらにプログラマーのクセのようなもの（チェックポイント前には1本キツイカーブがあるとかネ）さえ読みとれるようになってくる。

中級レベルの必勝ポイント

〝イン・イン・インORアウトをマスターせよ〟

最もモアベターなのは、イン・イン・インなんだけど、カーブのキツさや敵車のフォーメーションによって、ほとんど神技が要求される。

そこで使うのがイン・イン・アウトだ。これを体得しておけば、前方進路上に敵車がいても、アウトに逃げることが可能で、コーナーも高速でクリア出来るぞ。

〝スローインファースト・アウトとは一体なんだ？〟

変な見出しを付けちゃったけど、簡単、簡単！

ターボのかけ始めが速ければ速いほど、平均スピードは速くなるよね。そのためには、コーナーを立ち上った時に280㎞になっているのがベストなんだ。





つまり、カーブ内で減速するのではなく、カーブに入る前、もしくは入ってすぐに、ブレーキを入れ、インを走り、カーブ中間点（俗に言うクリッピングポイントと言うのが、それだ）から、一気に加速すれば、より速くクリアできるってわけだ。

“ブレーキテク＝2”

長いコーナーやスローインファーストアウトのかけにくいカーブなどは、カーブを曲がる際、常にインのラインを基準にして加減速すると、良い立ち上がりが出来るぞ。

上級レベルの必勝ポイント

“敵車の接触は極限でさける”

敵車との接触は約2秒のソン。クラッシュで約6秒。トップクラスを目差すには、極限の所で敵車をさける、図太い神経と高度なテクが必要。

“敵車スクランブルフォーメイションを見ぬけ”

上級コースではゆるいカーブで、びゅんびゅん敵車が出現し、恐怖の快感？（私なマゾです）を味わうことが出来るぞ。敵車の出現を見抜きクリアするには、とにかくコースの遠方に視点を置くことだ。これがゆるいカーブの唯一の脱出法だね。

“ブレーキテク”

初級の必勝ポイントでも書いたが、アクセルが浅いとクラッシュしやすく、深いとタイムがもったいない、という、そんなカーブにおすすめなのが、このカチンコブレーキ。

ただ、ブレーキレバーをカチンとはじいて、曲がってみるだけだが…。あら不思議、短いカーブならいとも簡単。長いカーブでも有効だよ。注意点が一つある。この動作をすると、急ブレーキがかかってしまう事があることだ。

（どんな高速に走っても、90㎞固定運転があっという間に出来るという、悲しいプログラムなのである。）

限界への挑戦・必勝ポイント

“これが限界だ！ベストタイム短縮法”

本当は僕だけの秘密なんだけど…なんていうのはウソで、実に単純なテク。それはキツイカーブでもターボスイッチを、ぴぃ――――っと使うのではなくて、ぴぃぴぴぴと使うことなんだ。

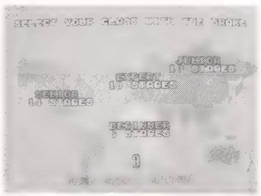
すべて教えちゃうと、本来あらゆる場所で、ターボを入っぱなしのほうが速いと思われがちだが、そうじゃない。3－0㎞（ターボの上限は324㎞）ぐらいでスイッチをカチカチやりながら、常にインをキープしていくと、あれ、あれ？ 普段よりあれれタイムが…。このあとは、自分でプレイして試してからのお楽しみだ！

“この車、なんつう所を走っているんだよー”

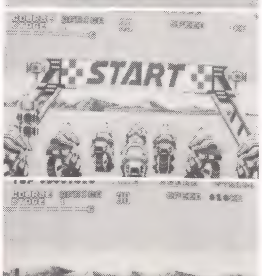
なんのことはない。左右の路肩の上を走ることなのだが…。ここには敵の車は入ってこれない。カーブも、直線でも、速い速い。敵にも邪魔されずラクチン！ 意外に見落しやすいテクだから、覚えておこう。

さて、以上でマスターすべきことの80％は紹介したつもりだ。あとは君の知力、体力、時の運（あれ？）と経済力の問題だ。だいたい紙の上なんかで説明するのが間違っているんだけど…。あとは知らず知らずのうちにテクニックを目でなく、体が覚えていってくれるはずだ。

次は何と（別にすごいわけではないが…）各コース別、ワンポイントアドバイス（しかもミニライドオンとシットダウン同時進行）といってみよう！



コースセレクトはブレーキを使って…。



アフリカコーススタート。ぶっちぎりだ。

第2部 各コース ワンポイントアドバイス

アフリア ★ビギナーコース★

大草原から山岳地帯を抜け、ピラミッドの並ぶ砂漠を走るアフリカコース。

全コース中最も簡単で、コースそのものも前半はさほどきつくない。後半はくねくねとした道がいくつかあるが、

まずは基本コース。フロあがりに一杯…じゃなくて、ワンゲームってな感じで気軽にチャレンジしよう。ただしシットダウン（以下Sタイプ）のほうは、全体的に多少キツ目にレイアウトされているので、要注意。

アップダウンとターボの操作性、ミニライドオン（以下Mタイプ）はその動作を、感覚として感じとろう。

STAGE 1

＊＊Mタイプ

ファーストコーナーで、もし2台のバイクが来たら、イン側の車が消えるのを確かめてから、ターボオン！（1台だったらギリギリなら当たらない）あとは、気軽にターボかけつつ、切りつつ走れ。ラストチェック前のカーブは意外とキツ目だ。

＊＊Sタイプ

最初はとにかくインを攻める。2台いようが関係ない(絶対だいじょうぶ)。途中のS字はムリにターボをかけずに、あせらずゆっくりと行こう。ハンドルがミニライドオンと違って、はっきり曲がるので、曲げ過ぎないようにね。

STAGE 2

左の多少きついカーブが1本あるのを忘れずに。中ほどにも、多少きついのが1本、ラストのカーブも見落としてはならないので、注意。このゲームの2ステージは、前作（ハングオン）における1ステージなわけ。だから背景も2ステージごとに変わるよ。

＊＊Sタイプ

ミニライドオンとはうって変わってムズかしくなるのが、シットダウンのこのコース。全般的に、初心者はターボをかけずに（特にカーブでは）進むのが得策のようだ。チェック前の、カーブの見通しが悪いので、接触、クラッシュしやすい。注意せよ。

STAGE 3

中ほどのカーブとラストの右カーブは、バードランドがひかえている。充分な減速を必要とするので、心してかかってほしい。ラストのS字のチェックポイント前も要注意。しかし、このラウンドを終えれば、絶大な爽快感が味わえるのだから、ガンバレ。

＊＊Sタイプ

要注意ラウンド。バードランドの看板が出現したら、心の準備が必要。きついカーブの後には、すべてバードランドがあるので、神経をピリピリさせながら進もう。ブレーキを思いっきりかける準備をしておくのもよいだろう。

STAGE 4

やって来ました直線ラウンド。ほぼ半分まで一気に飛ばせるぞ。ここを走って病みつきになる人も少なくないはず。それだけの魅力がある。しかし後半は前半とはうって変わって、きつ目だ。ともかく、ここのステージで、超高速体験をしよう。

＊＊Sタイプ

シットダウンの方は大変残念。そんなには飛ばせないんですね、こちらは。でも全く飛ばせないわけじゃないんですけどね。カーブはあるけど、ターボかけっぱなしで、けっこう進めるんだな、これが。ラストの方はきついカーブが1本あるので、要注意。

STAGE 5

このステージは2機種とも共通。

やしの木を見て、サンダーバードを思い出した君は通です。アフリカ6ステージ中、最も難しいステージかも。難所を具体的にあげれば、ラストS字の左、右、左のラストの左カーブ。これは相当きついので、注意。

STAGE 6

ラストステージ。しかし難度は、ステージ5より少し落ちるかも知れない。と言っても油断は禁物。左がきついのと、ラスト右、これが意外にトチリやすい穴場？ なのだ。

ゴールすると、たくさんの地元の方々が祝ってくれるぞ。



社長が石橋でブリジストン。

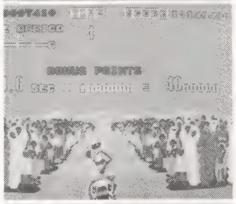

実にプレイヤーが痛々しいなあー。



3 STAGEの、この場所は難!!



〝ゴールイン〟。熱帯アフリカコースもこれでおしまい。



こんな片田舎に、同じような人がざっと数百人…。



アジアのスタートだ。


こっこいつはどうやって読めばいいんだっ!?

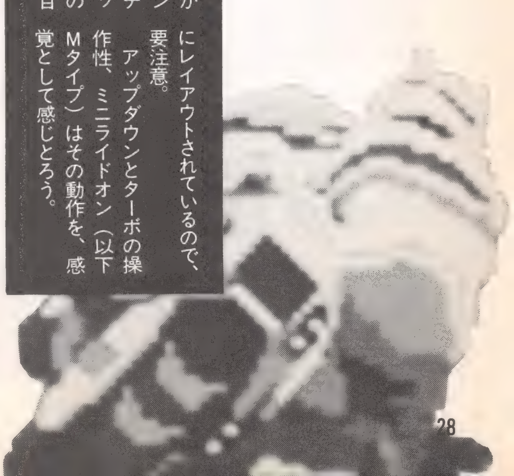
アジア ★ジュニアコース★

田園風景から一転して高層ビル街に入り、山脈を越え荒野へと進み、海岸線へとシーンの広がるアジアコース。

不思議なことに、ミニライドオンとシットダウン、なぜかコースが同じなのだが…。

この件についてわかった人はお手紙下さい。なおクイズでもありますので、何がどうなるのかも書いてね。（わかると思うんだけどなー、セガ開発某氏）何かピンとくればわかるはず。

ラスト9・10の連続のゆるいカーブは、絶好の飛ばし所だ。





STAGE 1

落着いてプレイすれば、難度は赤子の手をひねるぐらいに簡単さ。ただし、きついカーブでターボを入れっぱなしにして、木に体当たりしないようにしてね。インを常にキープしていれば、まずクラッシュはしないだろう。チェック前の下り坂はなかなかの迫力。

STAGE 2

ファーストコーナーはきつい！ 流されたらアクセルを戻し、また流されたらアクセルを戻し…のやり方で進もう！

途中に1本左カーブできついのがあるので、要注意！ しかし、そこさえおさえておけば…まぁドライブゲームは覚えるしかないねぇ——。

STAGE 3

最初がちょっときついかな？ ターボの音が高くて聞こえなくなるぐらいまで加速できるぞ！ ゆるい道の次のカーブが超きつい。充分かな？ と思うぐらい減速してもOKだと思うよ。ラストもきついので、覚えておこう。

STAGE 4

カーブがやたら多いので、右カーブなのに左へ倒していた、なんてことのないように、しっかりと画面をみること。ラストの左は、ステージ3にあったきついカーブ並に、減速してもいいんじゃないかな。チェック前（というか中で）カーブがあるので、要注意。

STAGE 5

最初のコーナーで、コースアウトせずに来た人はそれこそ"うんがええ"（森山さんゴメン）。小さいカーブがたくさんあるけど、ターボをかけないで進めば、さほどきつくもないんだな。ただセンターラインがないので、ライン取りがむずかしいかもね。

STAGE 6

ターボなしなら前ステージ同様。ただ小さいカーブがあまりに多いので、タイムをちぢめたい人は、ターボをかけつつ、インキープを完全にマスターしないときついぞー。

STAGE 7

最初は一気に飛ばせるぞ。ただし、ゆるいカーブなので、前からくる敵車が見にくいのと、よけにくい（ターボをかけていると特に）ので、要注意。そのあとの1本カーブはきついので、忘れずに走れ。

このステージは半分以上一気に飛ばせるので、さほど問題ないね。

STAGE 8

右から左のカーブがかなりむずかしいので、チェックしておくように！ ラストの右はちょっと深めに、減速したほうが安全だ。

STAGE 9

入ってしまえば、もうこっちのもの！ ゆるい左カーブがずっと続くこのコース、ボーナスステージと見てよいのかもしれない。

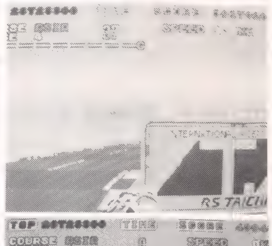
センターラインより、イン側にいるほうがなにかと便利だ。忘れずに覚えておこう。最後のカーブはちょっときついかな？ 充分ブレーキングすること。

STAGE 10

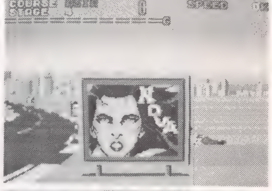
こうしてステージ1から通して見てくると、アジアは左のきついカーブが多いコースだね。

ところで、この最終ステージだが、S字の右カーブが超強いのが特徴だ。ここのキーポイントはそれぐらいかな。ラストにしては簡単だ。

ゴールすると、かわいいアシスタントギャル？ と記念写真をとれるぞ。



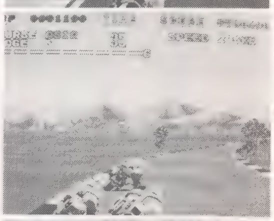
おっと、寄りすぎだあー。このままいくと"ずってーん"。



わき見運転をしたバツです。プレイカーがくたばってるぞ。



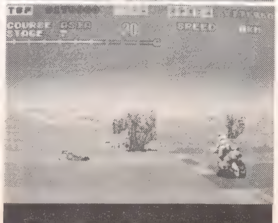
もうおわかりですね。スタンプハイクは回り終ったかな。



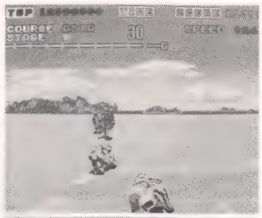
敵との激しい攻防戦って戦闘ゲームじゃないっつうの。



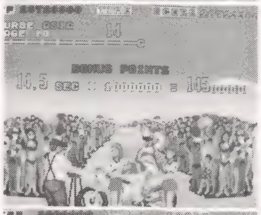
おなじみ"NGK"プラグです。遠方の山が美しい。



痛々しそうに、うなっているのが聞こえてきそう!?



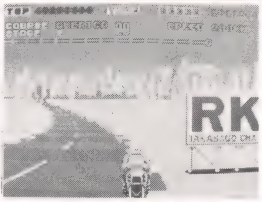
ステージ9はモリモリ飛ばせる!! "ぴぃ——"。



記念写真です。パチリ!! さすがにテレてますねえ。



さて、スケールが一気にデカくなってアメリカコース。



ニューヨークのビル街が美しい。280kmだ、ターボON!!

アメリカ ★シニアコース★

ニューヨークの高層ビル街から牧場を抜け、マウンテンロードを走り、荒野、海岸と多彩なシーンが展開するアメリカコース。

STAGE 1

＊＊Mタイプ

いきなりのカーブもきついのだが、コースの起状にも要注意。最初のラウンドにしてはレベルは高いほうに入るのではないかな。ニューヨークのバックなど見ているひまもない！

＊＊Sタイプ

こちらもむズいので、心してかからないと痛い目に会う。なめてかかると、まずアウトになるぞ。京浜の次のカーブがきついので、注意。このステージの上り坂をのぼる所は、なかなかいいね。（ゲーム中も、こんなに長い坂はここ以外一つもない。）

STAGE 2

ここで（というより全般的に使っているが）使用するのは、ターボスイッチをぴぴぴ…とかけるプレイ方法だ。これを使うだけで、全然違うプレイ内容になるのが恐しい。これを使えば、このステージはさほど問題ない。

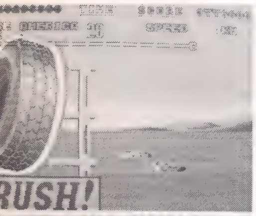
＊＊Sタイプ

1ステージ同様、京浜の次のカーブがきつい。もう一つ、強いてあげるのなら、NGKプラグの次のカーブかな？ ラストのS字はノーマルならほとんど問題ない（のではないのかしら?）。このあたりまでくると、初心者はつらくなってくるね。

無理なく楽しめるコースではあるが、後半がかなりきついので、多少なりとも苦労するかな？

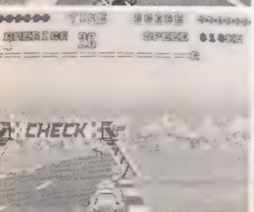
ジュニアは飽きた、エキスパートなんかきつい、なぁんて人におすすめのコース。＊ステージはちょうどいい長さだと思うよ。トッププレイヤーは6分の壁がつらいようではあるが…。

最後に、ゴールラウンドの背景がちょっとさみしい気もするなぁ——。





ここの場所は要注意、要注意。背景の色あいがすばらしいね



ターボ・パワーでチェックポイント通過。さてタイムは?

STAGE 3

＊＊Sタイプ

2コーナー目のカーブは気違いのごとくきついので、最大限の注意を払うこと！　途中のクラッシュ看板が出現したら、その後はかなりムズいコース設定になっている。くたばっている（きたない言葉だなー）自分を見たくなかったら、慎重に進むべし。

＊＊Mタイプ

最初はもりもり加速して一気に進んでしまおう！　中間は難しいので、要注意。チェックポイントの前の下り坂が見えたら、減速。もっとも、やり方はその人個人の実力次第なんだからね。このラウンドの、この場所は特Aクワスのムズかしさである！

STAGE 4

＊＊Mタイプ

S字の上にあるチェックポイントは大変、非常に、レベルが高い！　減速してもいいかもね。（トッププレイヤーを目差す君は、そんな甘いことを言ってられないぞ！）

＊＊Sタイプ

チャンスステージ。すばやく風のごとく走り抜けてしまおう！　しかし難所がないわけじゃない。ブリジストンの次のS字だ！　こいつはきついぞ。まぁ、ここまで来た人なら、そんなに苦労はしないとは思うけどね。

STAGE 5

大して加速できるステージではないが、さほど問題はない。

＊＊Mタイプ

最初のS字はチェックが必要だぞ。心してかかるように。中ほどの左へ抜ける場所はF—でおなじみの elf 看板がどしんとかまえている。クラッシュはなんとしても回避したいものだが…。

STAGE 6

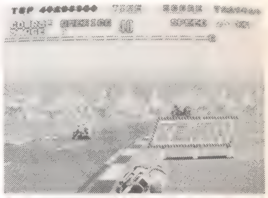
＊＊Mタイプ

写真にもある京浜の看板の次のカーブがこのステージの難所だ。

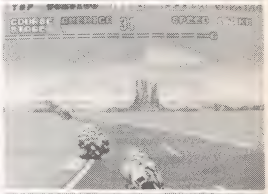
ところで、プレイをしながらメモするのってムズかしいんだからね。そこのところをよくわかってよ。大変苦しい仕事ということを頭に入れてね。（あれ、なんかグチになっちゃった。）

＊＊Sタイプ

このゲームの、ちょうど中ほどの山場として、結構きつい構成になっているのが、このステージかも知れないね。S字の最後の最後のカーブ！　ここで気合と緊張がプッツンして、サヨナラーって消え去るプレイヤーも数多いんだからね。君だけではない。



ケイヒン、京浜!?　いっちゃん好きだな。



この焼けた岩の感じはおみごと、おみごと。

STAGE 7

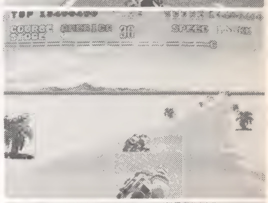
このステージから、2機種とも共通のコースになりますので、よろしく。中ほどのカーブからさらにカーブのかかる所は他に類を見ないほどムズいので、要注意。夕日に輝く空と、夕日に焼けた岩が大変美しい。気分はフリーウェイを突っ走るって感じカナ。

STAGE 8

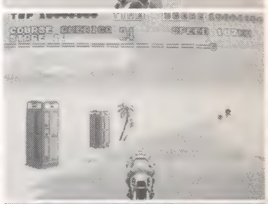
まずは盛り上ってから（ほかに何って言えばいいんだろうか？）のS字！　そして中ほどの左、ダメ押しのようにラストのカーブ。こいつは短いくせに角度がきついという、やっかい者なんだ。どう攻めるかは君の頭脳しだい。とにかく用心せよ。

STAGE 9

半分は通過した。あと半分。もうひと息だ。がんばろう。ここはいきなりの右カーブ、このバンク角がきついのなんのって！　そこを過ぎ、カーブからさらにカーブの場所は、それほどきつくないので、バリバリに入っていこう。



ソテツかな？　ちなみに毒がある植物なんだよ。



がびょーん、なんで電話ボックスが立ってるの？

STAGE 10

チェックポイントを過ぎてすぐの右カーブ、これもきついぞ。要チェック！　これを過ぎると、しばらく飛ばして走れるので安心。それが終わるところに出現するカーブがかなりきつい。勢いあまって、ターボをかけっぱなしでコーナーに突っ込まないようにしよう。

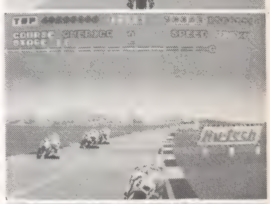
STAGE 11

とにかく最初の右に注意。看板の中には、ハウテック（と読むんだろうな）なんてのもあるぞ。中ほど左、そしてラスト、チェック前の右、きついカーブがもりもり出現。〝あと少しでゴール〟という、プレイヤーの願いを、非情にもくずしてしまうのだ。

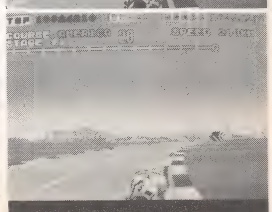
STAGE 12

ビールやガスの背景を探せたかな？　最初のカーブもさることながら、中ほどの左へ曲がるカーブも、なかなかのくせ者。用心しよう。

西部ののんびりした片田舎って感じだな。向こうのほうのガソリンスタンドは無人が多くて、自分でガソリンを入れるんだよ。



ケイヒンかな？　と思ったら実は違うんだな。



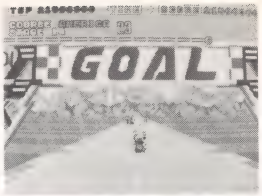
アメリカ西部、フリーウェイてな感じだな。

STAGE 13

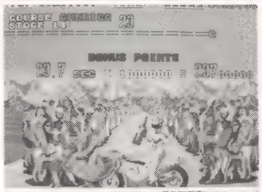
強いムズい、S字S字の連続！　こいつはきついの一言。強いて言うと左のカーブで、RS TAICHI の看板のある所はきついかな。うまい人なら初めて来てもクリアできる（かもしれない）のだが、中級のプレイヤーでもかなり手こずる場所だ。

STAGE 14

いよいよラスト。最初から右がつらい。右の連続が中ほどまで続き、それさえ終われば長いアメリカの旅も終わり。ラストにふさわしくない背景はおいといて、カップにのった美女がプレイヤーに一升ビンを飛ばし、プレイヤーはそれをのんで、イエイ！



ゴールイーン!!　しかし淋しい山奥だなァ。



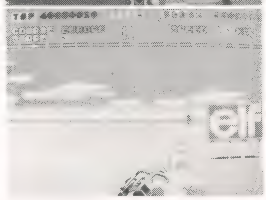
〝グッド〟なんて言ってるのかな。



ヨーロッパ縦断、怒とうの18ステージ。



明治時代のガス燈みたい。



F—でおなじみ、エルフ!!　ヨーロッパで言うとどこかな。

ヨーロッパ

★エキスパートコース★

パリをスタートしてスイス、ドイツと美しいシーンが次々に出てくるヨーロッパコース。コースの難しさも最高だ。

うーん、と思わずうなってしまったほど、このコースにはコテンパンに打ちのめされた。

というのも後半、11、12ラウンドを抜けてから、そこからがむずかしいこと、むずかしいこと。全国のプレイヤーが悩まされたのではないかな。とにかく練習すれば、おのずと道は開かれていくと思うよ（無責任かあ）。それ故、ゴールした時の感動も他のコースより数倍も大きいのだ。



エキスパートにしか夜の面ってないんだ。

〝どいれっとすとりいと〟? なんだ、この街燈は!!

〝ずしばあ、ことぶき〟?

勢いあまってコースアウトしちまったい。

真のグランプリレーサーのみ知ることができるのだ!!



STAGE 1

＊＊Mタイプ

やって来ましたヨーロッパ最難関コース! 最初からターボを使いながら曲がると流されるので、ぴぴぴっとスイッチをカチカチやりながら(なんつう言い方だ)カーブをクリアしよう。エキスパートでは、特に、このテクは必須だぞ。

＊＊Sタイプ

車がいようがいまいが、とにかくインをキープ。2回目の左カーブはギリギリで曲れるので、びびっちゃだめ! その次はNOVAの看板の次のカーブが、中ほどからきつくなるので、要注意! それを過ぎれば、ここはもう終り。初めての人は40〜36秒はガマンだぞ。

STAGE 2

＊＊Mタイプ

最初の右がきついので、充分注意しよう。中ほどのS字カーブは、安全にクリアするためにノンターボで走ってしまおう。アップダウンが多いので、まどわされないように気を付けること。よく登っている途中に、前面からいきなり敵車が出現して当たることがあるよ。

＊＊Sタイプ

ゆるいカーブの切りかえしと、きついカーブからゆるいカーブ! が数カ所あるので、カーブ進入時は280㎞で入り、インをすぐキープしつつターボをかけて走ろう。

STAGE 3

＊＊Mタイプ

2回目の左はノンターボで走らないと(おまけにインをキープすること)エルフ看板に体当たりしちゃうぞ! 中ほどは、それほどきつくないので安心。ラストのS字カーブのラストは心持ちきついので、安全に進むためには、ちょっと減速したほうがいい。

＊＊Sタイプ

こちらは坐ってプレイする分、やっぱりムズいような気がする。一応チェックポイント寸前の左カーブ。ここは、ゆるいようで意外ときついよ。RK看板が君を飲みこむかは、君のプレイにもよるぞ!

STAGE 4

＊＊Mタイプ

ゆるやかなカーブで構成されているので、さほど苦しくはないはず。でも、最初のエルフの看板のカーブは280㎞ギリチョンのカーブなので、多少内側の路肩に入るのもいいかもね。しかしトッププレイヤーの人はタイムロスをなくすため、してはダメ。

＊＊Sタイプ

中ほどのS字は要注意! ムズかしいぞ。とにかくむずかしい。少し路肩に入って左に走り込んでいくと、なかなかスムーズに走ることが出来るようだョ。クラッシュの看板が出たら要注意。

STAGE 5

右の3段カーブがこのステージの山場だ。1段目ゆるく、2段目きつく、3段目はさらにきつくなって、ポイントはこの3段目のカーブの立ち上がりなんだ。これをうまくやらないと…ワインが好きいーっと、もろくもくたばる自分の姿を見ることになるぞ。

STAGE 6

この前の5から6のチェックポイントで、見事にコケなかった人はおみごとっ! チェックを通って右のカーブがきつい(しかも登り坂)ので注意。上から(坂の上)の敵車出現に要注意! 油断すると前ラウンドと同様に、ブドウが好きいーっとなるぞ。

STAGE 7

＊＊Sタイプ

中ほどのS字、エルフ看板が出てきたら要注意。ラストの短いカーブ! こいつがなかなかのくせ者。ここでギブアップしてしまう人も多い。君がトップレーサーであっても、甘くみてはいけません。

STAGE 8

＊＊Mタイプ

このコースは特別難しいコースではない。一気に走ってタイムをちぢめよう。

＊＊Sタイプ

このステージにしか出現しない障害物〝電信柱〟の登場だ(別にすごいわけではないが)。ゲーム中最大級にムズいカーブ、それは右カーブだ。こいつは強い。かのSPREAMのSHOT君でさえ、〝ほょ——〟とセブンイレブンの仕出し弁当のようなタメ息をしていた…。

STAGE 9

一変して田園風景のコースに変化。このあたりはタイムをためて、コースをバリバリ飛ばして走ってしまおう。

STAGE 10

バックにある宮殿を君は見たかな。ここまで、やっと半分のステージをクリアしたわけなんだが、ここからが真のエキスパートコースの恐怖の始まりなのだ。

STAGE 11

ゲーム中唯一の、暗やみのパリ・ステージ。しかしレースステージとは違って、コースのムズかしさは比較にならない。中ほどのゆるいS字カーブを抜けてから、その次のラスト前のカーブがえらくきつい! ただしこの場所をのぞけば、このコースは長い直線が多い。

STAGE 12

ひき続き暗やみのステージだ。左へカーブする場所ですしバァ寿の看板の次と、ラストの左が、ここのステージでのチェックポイント。ラストの左は特にきつい。ちょうど背景が変って、照明塔にぶち当たり…クラッシュ! となるので、要注意。

STAGE 13

地中海とおぼしき背景が望める、このラウンド。実は、ここがハマリ場所であって、12ラウンドまでギリギリで来た人は、まず息切れすること必至。外を走らされるカーブが山ほどあるから、やっぱり実際に走って頭の中にたたき込んでおくしかないか?

STAGE 14

ここもムズかしい。さてここでは、ここにしか出てこない障害物があるんだけど、見た人は〝やべえ、土木工事だよ〟って? ちょっとちがうなァ。

エルフ看板のS字のラストの5段カーブがきつい、つらい、どーすんの? の世界。

STAGE 15

最初入ってからのS字の最後、それと最後の左右左の最後の左がかなり強い!

あっと、スペースの都合でカンベンしてもらいたいのだが、ミニライドオンのチェックを忘れてしまった。(本当はコースが違うよ。)

STAGE 16

とにかくシットダウンの15・16はつらい、きつい、この二言しか出てきませんねぇー。13と16はシッドダウンの最強ステージ群(と僕は思う)!

ミニライドオンは、さきほど(といっても最初とは比較にならないが)きつくないので、だいじょうぶだ。

STAGE 17

やっと、やっと終りまで。はぁー、疲れた。この長い道のりが…どんなに長かったことか。ゆるいカーブで全体が構成されているので、ここまで来た君なら、まずだいじょうぶだとは思うけど…。

STAGE 18

やっと来た、やっと来た。読むほうも、書くほうも、プレイするほうも、そしてゲームプログラムの方も、みんな疲れた…もう、ここまでくれば書くことはないのでは…。

最後に、おつかれさまでした。しかし、ゴールのデモはいったいなんだったんだろう?

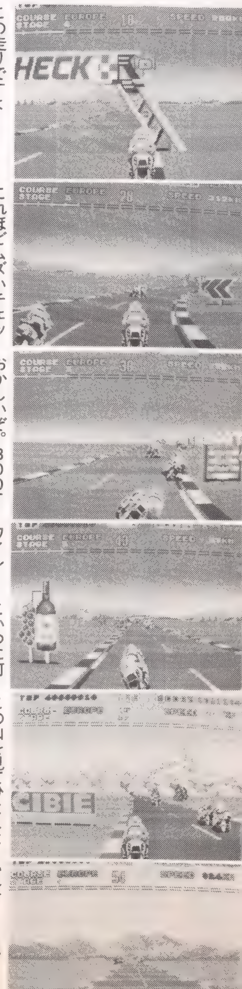
最後のゴールを目ざしてGO!

長い時間つき合っていただいて、ありがとう。

書いていて思ったんだけどドライブゲームは自分のパターンを、自分なりに作るってのが大切なんですね。何回もプレイ(手に豆が出来るくらい)して地道にやることがゴールへの道でしょうね。

なお、エキスパートコースのゴールは、〝本当にうまいプレイヤー(真のグランプリレーサー)のみが知るもの〟として、今回は公開しませんでした。機会があれば、ゴールを日指して特訓だ!

なお、今回はSPREAM-SHOT君の多大なる協力があったことを付け加えておきます。ありがとうございました。



この走りですよ!

これほどムズいチェックの場所はないはず…

おかしいぞ。BOOTではなくBOOTSよ。

ワイン! こいつに何度当たったことか。

この山を見てひとことすごい!!

宮殿? お城? やっと半分まで…。

ドラゴンスピリット

各面攻略

あきらめてはいけない。私――APAPAとFISCHRの攻略法を公開するので参考にし、君なりのパターンを完成させよう。クリアは確実だ。

APAPA

まずパワーアップ補足といこう

さっそく前号のパワーアップの説明に、補足。

ファイヤーは3つ取って1段階パワーアップ。また3段階目のファイヤーは、自竜の少し前からしか当たり判定がないので、ザコや、特にエリア9のガーディアン（兵士）の斧に対しては弱いので注意して下さい。やはり撃つタイミングの取り易さなどを考えると、2段階目が一番良いようです。さらに言っておくと、2段階目にしておき、そのうえでファイヤーを1つか2つ取っておくと、もしもやられた時に復活するのが楽です。

クビはデュアルヘッド（2本首）の状態が良いです。トリプルヘッド（3本首）になると当たり判定が大きくなってしまいます。

パワーアップではありませんが、パワーアップアイテムの代りにクリスタル状のダイヤと金色の玉が出現します。これらは共に得点となります。それぞれ100点と1万点！全面クリアの後、点数勝負になると非常に重要。

さて、赤、黄、青（信号じゃないゾ）の卵を破壊すると出現するアイテムは、その飛行コースをある程度制御できます。卵を撃ってちょっと後に、左右どちらかにレバーを入れていると、その方向にアイテムは飛びます。また誘導方向が決まるタイミングのときにレバーが上方向に入っていると、アイテムは横に流れてしまい、取るのは難しいです。上手く誘導テクを使わないと難しい所もあるので、何度も試してみて、自分のモノにして下さい。

気をひきしめろ各面攻略だ！

エリア 古生代 1

まずはザコが飛んで来ます。陸地になったら右に赤い卵、さらに進むと左に青い卵があります。これを取ればひとまず安心。地上敵のインセクトラブファース（つくし）は、正面からよりも、ななめからの方が敵弾をよけ易いようです。

さて、左に赤い卵があったら、アプテレックス（始祖鳥）がU字形の飛行コースで飛来します。画面左より（左はじではない）で連射していれば、倒すのも、羽をよけるのも楽です。



自竜がパワーアップしてればあっという間におだぶつ。

海に出てしばらくすると、またアプテレックスが9匹飛来しますが、8匹目は羽の代りにアイテムを出します。

ボスキャラのプレシオザウルス（海竜）は頭を撃っていれば良いだけです。ちなみに頭にしか当たり判定はありません。

エリア 火山 2

エリア2は海からすぐに陸地になり、インセクトラブファースが3本組で3つ現れます。次にアイテムを持ったザコがたくさん現れます。右方に赤い卵があった後、タンブラァー（ヒダマ）が飛んで来ますが、撃ち壊してしまえば問題はありません。左に青い卵がありますが、ここで首をふやす場合、変身中は弾を撃てないので注意が必要です。変身中には、少しの間当たり判定がなくなりますが、利用はほとんど不可能です。

さて、火山地帯では噴火の火柱に注意して下さい。また火柱の中から飛んで来るフェニックスは、自竜の方に誘導されて来るので、横から飛んで来られないように注意して下さい。

火山が自竜より画面下になるとフェニックスは出て来ません。右に赤い卵、中央に赤



自分のコースを作ってしまうのがコツ。



正面より少しずれた所をねらえ。



撃たれる前に倒せ！ ワイドがあると楽だ。

前号（8月号）でザッと攻略してあった「ドラゴンスピリット」、コンティニューは7面までなので、8面ではまっている人も多いんじゃないかな。しかし、このゲームは1コインクリアが出来るように作られているので、君も努力次第でクリアできるのだ。努力あるのみなのだ。

い卵、左右に青い卵、左に赤い卵などがあります。ちなみに左右に卵などがある場合、はじで弾を撃ち、すぐにスクロールさせると、両側のアイテムが現れます。バイオサイクラー(岩石生命体)はひたすら撃って下さい。いざとなったら、やり過ごすことも可能です。

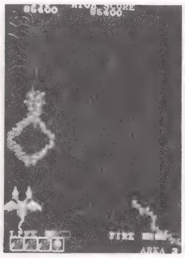
ボスキャラはラウンドフェニックス。

まずは画面下方にいないと、いきなりやられることがあります。近付いて来たら、外側を廻っている溶岩弾のコース内側から撃ち、さらに近付いたら横をぬけ、後ろにまわりこみ、敵がさがったら、再び横から前へ廻り込み撃ちます。

エリア 密林 3

このエリアは、始まって少しすると画面が枝で覆われ、その下を進みますが、このあたりは連射しつつ、左右へめいっぱい動いていれば問題ありません。

右に赤、左に青い卵があります。枝の下をぬけると右に赤い卵。すると、ここで強敵ピーカック（孔雀）が4匹来ます。出現すると画面上方でしばらく停止し、羽を撃った後、画面下方へ飛び去りますが、羽を撃たせるとよけるのは困難なので、停止しているうちに倒して下さい。もしも撃ち損じたら、横にいっぱいに逃げた後、上方に逃げて下さい。



このようにしてしまえばだいじょーぶ。



手前の卵2コくらいは出現途中に壊してしまおう。

それを過ぎると、地上からゲゼ（カエル）4匹が攻撃して来ます。出現地点を覚えて、出現と同時に殺せば弾を撃たれないですみます。左に赤い卵があった後、ゲゼとピーカックの混合攻撃があります。ここは画面上方でゲゼを撃ちながら、ピーカックが出現したら撃つのがよさそうです。右に青い卵があった後、ピーカックが1匹来ます。

ロープロッド(枝)は写真のように枝を誘導してしまえば、枝ののびる長さは決っているのでだいじょうぶです。右から始まり7本あります。5本目と6本目の後に地上のドーラー(食虫食物)がいるので、余裕があれば撃つように。のびる枝は止むを得ない場合以外は撃たないように。

全面攻略

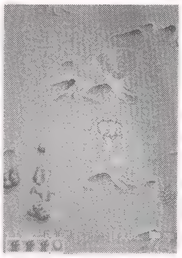
また画面に枝がかかり、中央に赤い卵があります。ここにはホームビー（はちの巣）が左右中央と3つあります。撃ち壊してしまわないとビー(はち)がとてもやっかいです。ホームビーは壊した後も当たり判定があるので注意しましょう。2つめのホームビーの左に青い卵があります。最後にピーカックが4匹来ます。

ボスキャラはグリテリアス（大花）。出現と同時に上方の卵から地上弾で壊しまくって下さい。

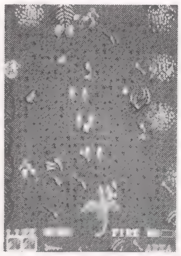
エリア 砂漠 4

砂漠の初めに、左右にそれぞれ赤と青の卵、その後で左下からハリー（トゲトゲ）が来ます。

写真のタイミングで殺すのがベスト（出現後、ちょっと待ち地上弾を撃つ。思ったより早くて大丈夫）ですが、それでもトゲを出して来るので、無理に撃ちに行くより画面上方に逃げた方が無難です。出現パターンを覚えてしまわないとかなりきついですよ。中央に赤い卵があります。



撃つより逃げた方が無難。



場所を覚えてないと死あるのみ。



もうちょっと右によければ簡単。

つむじ風をやり過ごすと、右方にリングワーム（アリジゴク）の集団と共に青と赤の卵があります。その後のハリーは撃たずに、左から上へ逃げた方がよさそうです。

砂漠も終り、骸骨地帯に入るとトポ（ムササビ）とスカル（シャレコウベ）の混合攻撃です。うかつに前に出るとゴーストやガイストの攻撃に会うので、出現パターンを覚えて流れを作りましょう。

スカルは自竜より画面下にいくと撃って来ません。赤い卵と青い卵が2つづつあります。最後は画面一番下の左はじか右はじにいましょう。ガイストの出現と同時に、横へ撃ちながら逃げて下さい。

ボスキャラのデスガーディアン（大骨）は頭を数発撃っておき、画面上方にさがった時に頭を連射。するとバラバラに飛び散り、弱点の青いコアをむき出しにするので、ひたすら撃って下さい。

飛び散る骨は、飛び散る寸前に画面右方（敵との位置関係で考えて写真よりもう少し右側）にいればよけ易いです。

エリア 洞窟 5

エリア5は慣れが命。慣れてしまえば、さほど難かしくありません。ポイントは、画面下方にさがりすぎず、まん中へんにいること。

それからケイブバット（こうもり）は一定距離に近付くと飛びかかって来るので、動き出したらさがって撃つ（または上へ出てやりすごす）こと。くもはくもの巣まで完全に撃つこと。かべの中にいるケイブバットなどに注意することです。またゲド（カエル）は地上にいるうちに撃った方が楽です。へイネ（飛び魚）にも注意して下さい。



ダンゴムシの弾にも注意。



とにかく速攻命。

全体の流れは、左に青い卵、中央に青い卵、右に赤い卵、スパイダー（クモ）が左、左右、右、青い卵が右、左い赤い卵、右にスパイダー、中央に赤に卵、右に青い卵、といったところです。

ボスはペーレントスパイダー(大蜘蛛)。出現と同時に地上弾を撃つ、ひたすら撃つ。スパイダーを出すので、少しスパイダーがたまったら空中弾で一掃してしまおう。あまりためると弾がきついゾ。

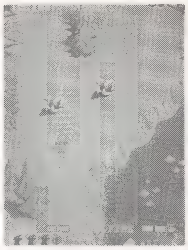
エリア6 氷河

エリア6は寒いゾ。この面はけっこうハマる。はじめはエリア1のようだが、ファボス（カブトガニ）などの攻撃がけっこうきつい。

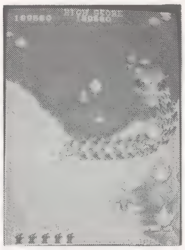
中央に赤い卵、左に青い卵、左に赤い卵がある。ピアラ（水柱）は出現地点が決っているので難しくありません。

再び陸地が現れるとスィール（あざらし）が2匹いて、その手前に強敵ロックフェイス（顔）が出現します。

このロックフェイス出現地点は決っているものの、出るタイミングがまちまちでとてもたちが悪い。しかも画面下方にやりすごしてもまだ撃って来る。出現地点はチェック



これが最初に出て来る顔だ。1発撃つと二度は出てこない。



ファイヤーが弱いと、このようにテルタープエルン（ご先祖様）が出て来るまで時間がかかることがあるけど、実は平気なのだ。

してあるので気を付けて下さい。真下に現れると見えないのに弾をくらいます。必ず破壊するか、弾を撃つのを確認して下さい。一度しか弾を撃ちません。

左右から出て来る氷柱は撃てば引っ込みます。

前方の壊せる壁の中にアイテムがあります。左の方を壊して進むとその先の青い卵が撃てます。再び壁があり、抜けると中央に赤い卵。右に壁があり、抜けると右に青い卵。地上の敵は着実に殺さないと弾を撃たれてハマリますよ。

次の壁は左方にアイテム。抜けると右の氷柱のかげに顔。左の氷柱の手前に顔。向う側に顔2つ。右方壁の下に赤い卵。抜けると顔2つ。また壁で抜けると中央に青い卵。そして顔2つ。また壁があって顔が1つ。また壁があり抜けて顔2つ。左方に顔がたてに2つ並んで、それを抜ければ左に赤い卵。

一応これで終りですが、この後、もう音楽は終っているのにザコが飛んできます。けっこう嫌なパターンで飛んで来るので、気を抜かないようにすること。

ボスはグビラ（サラマンダかと思ってしまった）。頭を撃つんだけど、正面切って戦うのは無理。左右にいっぱいに撃ちながら動いていれば、そのうち倒せます。

エリア7 深海

コンティニューがここまでだから、けっこう何回もやらされるのがエリア7だ。

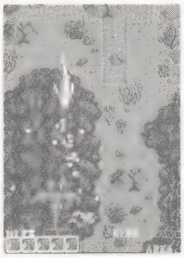
右に青、左に赤い卵があった後、左にスカロップ（貝）がある。貝も画面下方にしか撃たないが、残すとけっこうじゃまなので確実に壊していきましょう。

その後、アネモニ（イソギンチャク）が横に3つ並んでいます。アネモニは残すと後ろから撃ってきてとてもじゃまなので、これも確実に倒していきたい。このあたりはゼビウスのような感じがとてもするのだ。

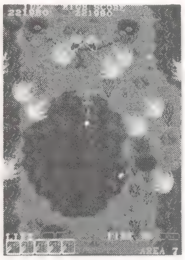
その後はジーラス（シーラカンス）。ジーラスは自竜の正面を少し避けた所で、3方向に弾をばらばら吐きます。間あいをつめられると非常に苦しくなるので、出現地点を覚えて、出現したらすぐに倒すようにしましょう。

中央に赤い卵があった後、左右にアネモニ、右に貝、左のアネモニを倒した後、右のアネモニ、そして貝を壊して下さい。貝がアイテムを持ってます。中央に貝があり、その後で再びジーラスです。

左右に赤い卵（スクロール技で両方取れる）があります。シーファボス（ウミガブト）は中央の丸い部分を撃って下さい。残すとシェルフィッシュを出して来ます。一つめのシーファボスの右上にはアネ

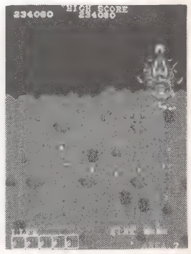


ジーラスも速攻の方が楽。



この位置なら平気。しかも撃てる。

ドラゴンスピリット



自竜の頭が当ってしまうくらい前進してしまうんだ。写真は左に抜けたところ。敵弾のタイミングを見切れ。

モニが5匹います。画面に出現すると同時に（撃たれる前に）倒して下さい。先手必勝です。

中央の青い卵は無理に取りに行かないように。中央のアネモニを倒し、2つのシーファボスの間に入り、貝を倒すとアイテムが出ます。ここでスモールが出れば君はラッキーだ。中央に赤い卵がある。

中央に赤い卵があり、モーレイ（ウツボ）のファイヤー攻撃がある。やや左よりをいけば大丈夫（写真の位置）。モーレイは四波の攻撃をかけてきます。（写真が四波め）その後、左に貝が来ます。この後、ザコの攻撃と共に後方から魚が突っ込んで来るので注意して下さい。

ボスのシーデビル（大アンコウ）は慣れないうちは強敵です。スモールがあれば問題無いでしょう。

ではスモールが無い時はどうするか。まわりのザコを撃った後、画面下番下で弾の間を抜けるのも不可能ではないが、かなりつらい。

ではどうするか。2つ方法はあるのだ。

まずはザコを全て殺した後、写真の位置くらいまで前進し、弾のスキを見て口に撃ち込む。それだけでは画面の端に追いつめられるから、追いつめられて、シーデビルが画面一番端に来る瞬間に、弾を撃つタイミングを見切りつつ目の前を通り抜けるのだ。

2つ目の方法は、シーデビルはまわりのザコを3匹殺すまでは攻撃してこないのを利用したもので、ザコを2匹以上殺さないで、上手く口を開くタイミングを見切り、口に撃ち込む方法です。慣れるとすごく楽です。

エリア8 暗黒

このエリアは、私は最初手も足も出ませんでした。しかし撃つべきものを的確に撃っていれば恐るるに足りません。

まずは右へ。あまりさがらない方が良い。余裕のある時にはファイヤーを撃っていると良い。右に黄色の卵。確実に取ろう。左に誘導して、そのまま浮遊岩石の上を左へ抜けアイテムを取る。左から右へ来たら（写真位置）地上のヤドカリのような敵を撃つ。これを残すと死あるのみ。

右に赤い卵があり、その左なため上にやどかりと青い卵。左へ行き黄色の卵。マジックアイは一定時間で切れるゾ。中央にやどかり。右に青い卵。その先にやどかり。中央に赤い卵。とにかく、やどかりを撃ちもらさないように。

また時間をかけると弾を撃たれるので、早目早目に倒すこと。さらに、他の時は空中弾を撃っていること。

中央にビッグアイ（大目玉）



大目玉を撃ってる最中、ザコに体当りされないように注意。

が現れる。これも確実に倒さないと、いつまでも撃って来る上に、その弾は見えないので死あるのみです。地上弾で徹底的にたいて下さい。ただし空中物も同時攻撃をかけて来るので、空中弾も必要です。

今度はザコが地上の敵になるので、ほとんど地上弾を撃っていて下さい。しかし、最後の方ではヂェリフィッシュ（クラゲ）が現れるので空中弾も必要です。

中央に青い卵、右に赤い卵。中央に黄色、左に黄色です。ここのザコはのがすとぽつぽつ撃って来るので止まらないように、右に赤い卵のあと、右に最後のヤドカリで、そのあと左に赤い卵で終りです。暗黒ともおさらば！

ボスはターンアウェインガード（石像）です。まずは左側の目にはりついて下がりながら、ひたすら連射。左目が沈黙したら、そのまま右目に。目からの攻撃が来たら中央へ逃げ、口から来るザコを撃ち、スキを見てまた目を撃てば倒せます。また口から出るザコは、低空飛行の間は当たり判定がありません。



ヤドカリの位置を覚えてなるべく視界に入れておかないと、弾を撃たれたのがわからないぞ。

●次号では待望の最終面をマップ入りで徹底攻略するぞ！

「サラマンダ以来、めぼしい攻略記事の書けない大和」とデマを飛ばす人がいるけど、そんなことはないよ。バッチリとライフ・フォースを攻略した。君もやるか！

せまり来る謎の生命体

ライフ・フォース

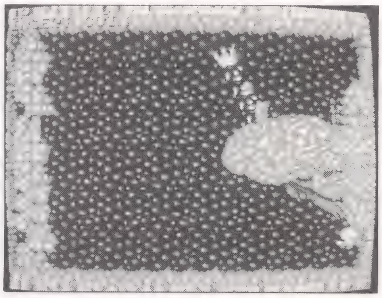
今回はとりあえず面ごとの攻略を紹介して、他にサラマンダとの違う点などを挙げてみたいと思う。

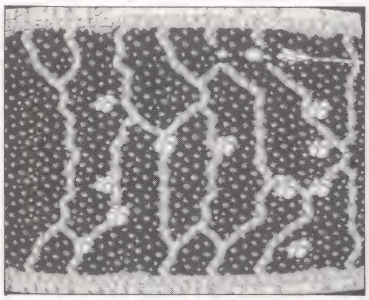
●1面

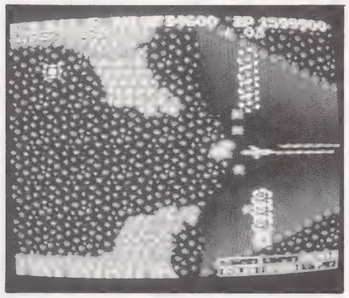
まずは装備をそろえるんだけど、青ならまずはオプションを取ることが先決でしょう。オプション1コがあるのとないのとでは段違い。赤なら装備をそろえるのはあっという間なので、レーザーを先にとって楽をするのもよいわけだ。

やはり、武器といえばレーザーをとるのが普通だと思うんだけど、サラマンダで使っていたリップルレーザー（このゲームではパルスレーザーなのだ）と比べて広がらないので、壁ぎわの敵やデスハンドがちょいと撃ちにくいかもしれないな。しかし、パワーが鬼のように違うので楽だし、パルスレーザーのように連射する必要がない（おかげで疲れない）ので、やはりレーザーの方がいいと思ったりするわけだ。

再生する細胞のエリアではレーザーが速く破壊してしまう分再生も速いので、前に行くことを意識しておかないと死が待っているぞ。


ゴーレムの後ろは通れない。弾を充分引きつけろ。


マルチプルが少ない時は、かせぎはせずに。


タイミングよくミサイルを撃たないと危険だ。

4周目ぐらいからつらくなって来る。

4周目ぐらいになると撃ち返し弾が多くなるので、最初のとこなんかの編隊も撃ちにくい。やはり片方だけを撃つのが安全でしょう。その分装備がそろわないのでつらいんだな、これが。青プレイヤーだと、さらに装備がそろわないので難しい。

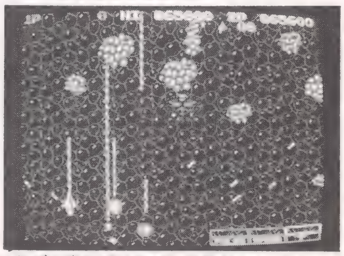
言い忘れていたけれど、初心者は赤プレイヤーを使わないと話にならないでしょう、本当に。いや青はうまい人でもつらい、といった方がいいかもしれない。

●2面

インセキの代わりに細胞のかたまりがたくさん出てきます。ミサイルで判定をなくすこともできるようなので、それによっていくらか楽にすることもできるよ。

又、サラマンダでは出なかった場所にも敵が出るようになったので、うっかりやられないように注意してくれ。（最初のころはとまどうと思うけれど。）

特別、カプセルがたくさん出る面ではないのだけど、1面でそろえきれなかった装備をそろえるためにも、カプセルは取れる物はすべて取っておきましょう。


ミサイルが活躍する面だ。

今度のシールドは使えるぜ

シールド（旧名フォースフィールド）はとっておいても損はないと思うよ、安全のために。いや、むしろマルチプルやスピードの代わりに付けるというのも、1つの策といえるかもしれないな。

又、シールドでも細胞のかたまりの判定をなくすことができるので、本当においしい装備だと思う。ただし、判定のなくなった細胞のかたまりに触れても小さくなっていくので、そこのところを注意しておこう。

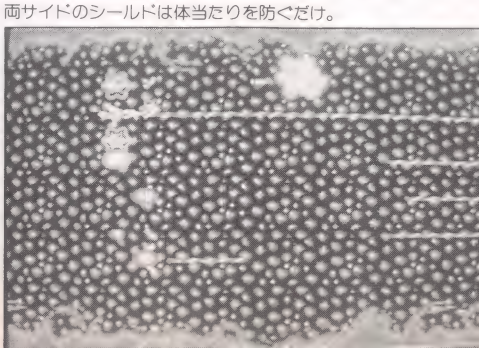
不気味なテトランもどき

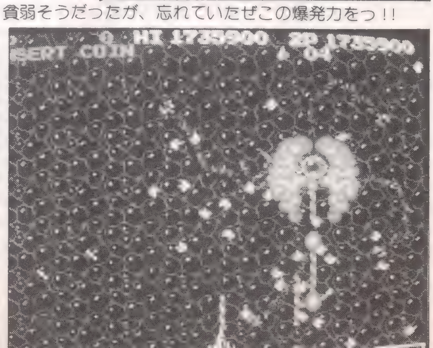
2面の最後には、テトランが生命体になったような感じのやつが登場する。見るからに貧弱でなさけない奴だけども、油断はできないぞ。

こいつは手をテトランとは逆に廻わして来るんだ。そのおかげで、かえって追い詰められることがあまりなくなったんだけどね。それに、中心にある目にダメージを与えやすくなったようなので、意外と楽にやっつけられそうだ。

でも、サラマンダの時と違って、弾が簡単にとぎれてく


慎重に動くべし。


両サイドのシールドは体当たりを防ぐだけ。


貧弱そうだったが、忘れていたぜこの爆発力をっ!!

れない。だから、マルチプルをサッと攻撃する位置までもっていって、すぐに逃げないと、逃げ回ってばかりで、なかなかやっつけることができなくなってしまうぞ。
言い忘れていたけど、この面のBGMはサラマンダの時と違うよ。

●3面

水の柱がおそいかかってくる面だ。サラマンダの火の面が水の面になったと思ってくれればいい。水の柱もサラマンダの時のプロミネンスと同じパターンなので、サラマンダをやっていたんなら攻略するのも楽でしょう。

シールドの利点

シールドをつけていれば正面から来るアメーバの体当り（レーザーで撃ち逃してしまった場合）や、3周目以降の撃返し弾を防いでくれる。水の柱のせいで、あまり身動きがとれないこの面では、なかなか活躍してくれる物だ。
さらにシールドは、今度は本当に4つつけることができるんだ。でも、前に付くやつ以外は弾を防いでくれないやつなので、付けても意味はないでしょう。かえってじゃまになることもあるので、むしろ前以外のシールドは付けないことを勧めたい。

アメーバが襲ってくる

上下に見えないジェネレーターが隠されていて、そこからアメーバが3回にわけて飛び出て来る。
これは、ミサイルやパルスレーザーで破壊することが出きる。安全のために、パルスレーザーで早めに壊してもいいし、点かせぎのためにミサイルで手前で破壊するのもよい。あ、一応レーザーでも壊せちゃうので点かせぎをする時は注意しておこうね。

カプセルを持つ編隊にも注意しよう

ライフ・フォースでは、この面の途中にもカプセルを持って来る敵、又は編隊が出て来る。フル装備の時にはいらないカプセルも、立て直しの時には重要であって、とてもありがたいものといえよう。しかし、3周目以降は、当然撃ち返し弾も来るわけだから気をひきしめて行かねばならない。

ドラゴンは硬いっ!!

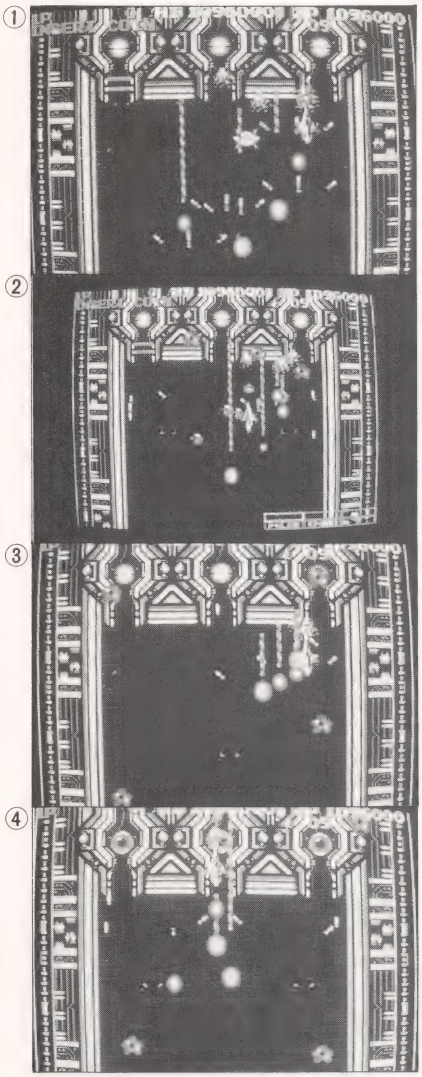
サラマンダでのドラゴンはミサイルによって胴体の判定をなくすことが出来たので楽だったけれども、ライフ・フォースでのドラゴンはそうもいかないようだ。囲まれたら慎重にドラゴンに当たらないように自機を操作しよう。

●4面

この面は1面と同様にカプセルがたくさん出て来ます。もしカプセルに点があれば点かせぎの面となるわけですが取っても点にならない。よって、フル装備ならばムリに取りに行く必要がなくなったわけだ。
又、サラマンダと違うところは、火山弾がゼリーのようなものになっていることと、岩が肉のかたまりのようなものになっていることなんだ。BGMもサラマンダのと違うぞ。
シールドは前にも述べたように、前以外のシールドは役に立たないやつなので、付けない方がいいよ。勝手に分裂する細胞を分裂させてしまって危ない目にあうからね。

最後のボスも手強くなった

最後のボスは、必ずブルーボールのような細胞を出して来る。そのため、前のように楽じゃなくなってしまったのである。
と、言っても2回に分けてしか出してこないので、最高6コしか出現しない。サラマンダの時よりは楽なんだよね。
2回出現させてから、コアに自機の先が少し重なるくらいまでもぐりこんでしまえば勝てるぞ。
その他のコアは、中から流れるミサイルが当たるので、やっつけることが可能だ。
うっかり死んでしまったりすると、5面が非常につらくなるので、ここは死にたくないものだ。



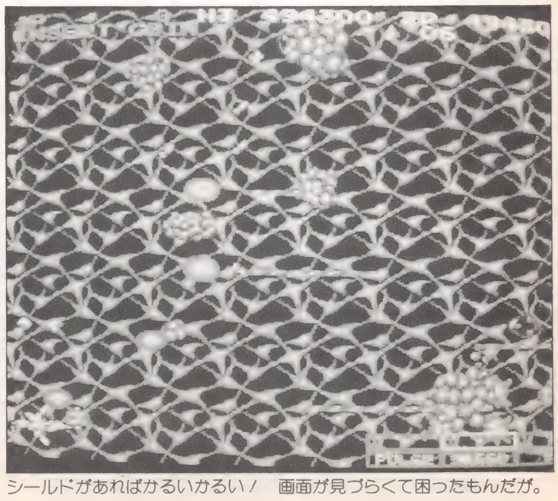
①ここらへんで待ち、
②ブルーボールをひとまずよける。
③また同じ所へ戻ってブルーボールを出させて、
④もぐりこめばOK！

●5面

この面は背景が飛んで来る細胞（インセキの代わりのもの）と同じような色をしているため、非常に見づらい面だ。十分に気を付けよう。
この面もBGMが違うよ。

スピードかシールドか

この面はスピードをもう1つ付けると、かなりスムーズに移動でき、マルチプルを広げやすくなるので、付けた方がいいと思う。
しかし、安全のために必要なものは、やはりスピードよりもシールドが重視される。敵の弾を受けてくれるのはもちろんのこと、飛んで来る細胞との激突をさけることもできる。（判定をなくしてくれるわけね。）
他にも、敵に囲まれたりした場合の突破口を作ってくれたりもするのである。ザブをよけるのにもスピードが1つあれば十分だし、もしなくても、シールドを利用すれば突破することも可能である、といえるでしょう。
5面までに2速に装備しておくというのも1つの手かもしれない。でも、ブルーボールをよけるには速すぎるといった感じがあるので、ブルーボールまではスピードを1つ取った状態にしておくのが良いと思う。
又、シールドを装備していると楽になるのはサラマンダで言うベルベルム高速隊だ。要するにこいつらで怖かったのは2列目から来る撃ち返し弾だったということなので、



シールドがあればかるいかるい！　画面が見づらくて困ったもんだが。

シールドを付けていれば、縦にマルチプルを並べて自機を左上の隅に置いていればいいということになるわけだ。
もし、シールドがとても小さくなっていたならば、サラマンダで行なったパターンを実行すればいいんだ。シールドがある分、サラマンダより楽になっているんだな、これが。

なんだこいつは、といいたくなるボス

なんなんだ、こいつは。まるで白いゴキブリのような物体である。サラマンダでのデスの代わりのわけだが、なんともおかしいキャラだ。アルゴリズムはデスといっしょだから攻略は同じ。ただ。こいつは太っているので、ぶつからないようにしよう。

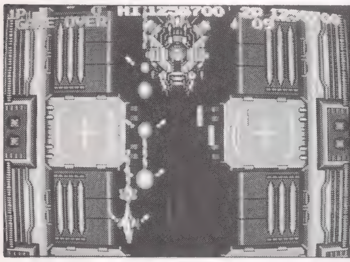
●6面

いよいよ最後の面に突入するぞ。
前半は変わったところがないので、カンタンだと思うよ。パワーアップのレベルメーターは、とりあえずシールドに合わせておいた方がいい。万が一ということがあるし、後には、実は強敵が待っているからなんだ。

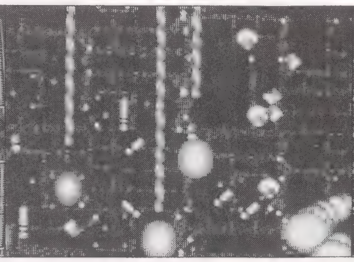
強敵となって帰ってきたぜ

前半を越えるとビッグコアが登場する。
今度は、前のようにカモにすることが出来なくなってしまったんだ。おしりを死角とされてしまうという弱点を見事に克服して（修行して来たのかもしれないな。）帰って来たのだ。
そのおかげで、こっちは正々堂々と戦わなければならなくなってしまった。当然、フル装備でないと、ちょっと辛いのだ。

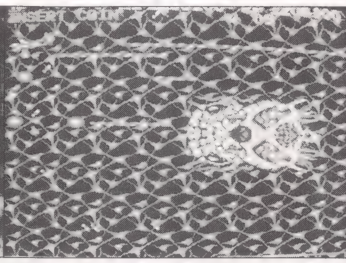
正々堂々と勝負だ！



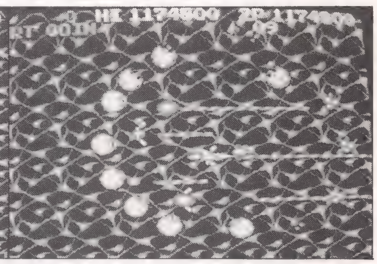
カラーボールの代わりに目玉が。



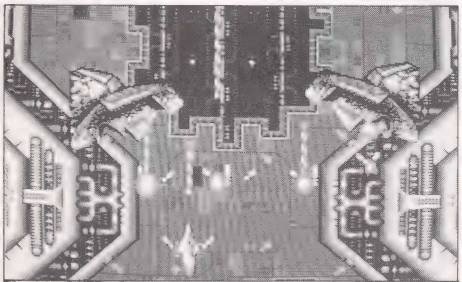
なんだ、こいつは…。まるで白いゴキブリだ。



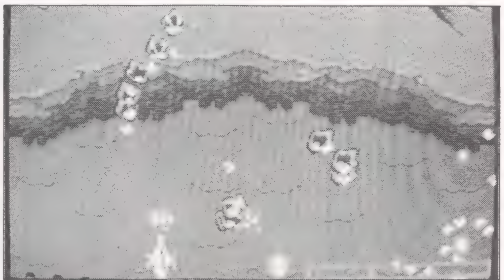
サブⅡの5、6回目のやつの代わりには不気味な目玉が…。オエ〜！



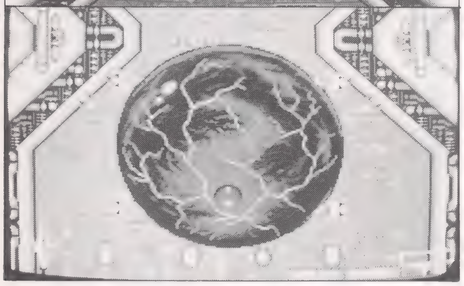
③



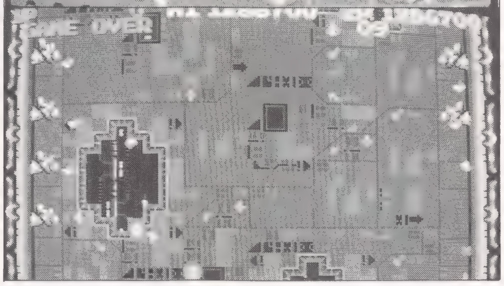
①



④



②



いや、たとえフル装備でも一気に破壊することに失敗する。と、ビックコアは図にのって、レーザーをぼんぼん連射してくるぞ。その上、なかなか死んでくれなかったりして、シールドがなければとても苦しい場面となるでしょう。
やはり、一気にやっつけるコツとしては、なるべく上の方にマルチプルが固まるようにし、多少くらっても平気なシールドが付いているようにしていればよい。
一周目は真っすぐに並べればよいが、2周目からはビッグコアは自機の座標の手前で止まってしまう傾向があるので、マルチプルを並べた後に自機をビッグコアと反対側へ少しずらしておいてやればいいでしょう。
ビッグコアを越えてしまえば、後はサラマンダと同じ攻略が通じるので大丈夫でしょう。実は、脱出も同じなので悩む必要がないよ。まだ脱出を極めてない人も、エクステンドがあるおかげで、残機に心配することも減るのでは？

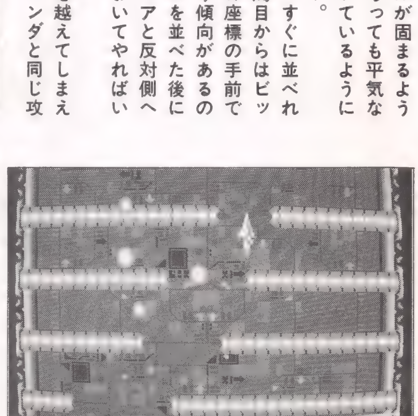
パワーアップの違い

このゲームとサラマンダとの違い。
それは、パワーアップを選べるということと、パワーアップそのものを取るということだ。
ライフ・フォースでは、自分の付けたい装備を付けることが出来るが、その装備を付けるためには、いくつかカプセルを集めなければならない。一方、サラマンダでは、そこに現れたパワーアップを取れば、すぐにそのパワーアップを装備できるが、決まった場所にしか出現しないという不利な点がある。

①4つのオプションに、このキャラ。まるであるゲームの永パのような場面だ。
②チビッ子モアイがずら〜りずらり。
③おっと、今度はお父さんが登場だ。
④相変わらずしょう油ゆで玉子のような奴だ。

立て直し

ライフ・フォースの、特に赤プレイヤーの場合だと、カプセルを1つ取っただけでミサイルを、2つでレーザーを、といった感じで、とても装備が強くなりやすくなっている。
と言っても、マルチプルがなければ話にならない。
というのも、サラマンダのように、マルチプルがまた後で出てくれるというのと違い、カプセルを集め直さないといけないからだ。死んだ時に、すかさず流れていくマルチプルを拾わないと（ここらへんはサラマンダと同じだね。）辛くなる。もしくはそのままドツボにはまるかもしれない。
こいつらに勝ち目がないと思ったら、マルチプルが拾えるようにしておかないと大変なことになる。
残機が減るのは惜しいが、そこらへんの駆け引きをうまく判断しないと、後で後悔することになるぞ。その場を越えてしまえば、後で復活できるというパターンが多い、このゲームでは必要なことなんだ。



華麗に脱出ってか。



こいつがライフ・フォースなのか？ 右上には露骨になに者かが逃げて行く。

JOE山田のWe Love VGM(ビデオ ゲーム ミュージック)! 12

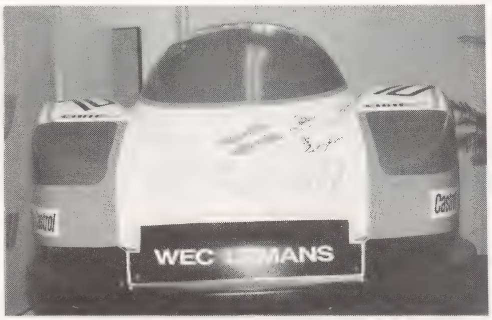
軽快なリズム スリリングな 爽快感… レーシング ゲームは 音楽なしでは 語れない

まずアウトランから

今回は車の特集ということで、このVGMのコーナーでもレーシングゲームの音楽を取り上げてみよう。

まず、レーシングゲームのBGMとして、セガの「アウトラン」を第一にあげるのは私だけではないでしょう。曲を聞くだけのために、ゲームをしたという人も多かった。そう言われる位、この曲はVGMとして完成されたものと言えます。

カシオペアとかスクウェアのバンドと比較されて、音楽の話に花を咲かせたアウトランのBGM。このことはセガの音楽チームの力量というかレベルがいかに高いかということを物語っていますね。



軽快なラテン調で始まる「マジカルサウンドシャワー」。イントロに、この曲のすべての要素が詰め込まれているように感じます。ゲームマニアの間でも、VGM仲間の間でも、この曲が一番うけていたようです。

「パッシングブリーズ」は、イントロのあとのフレーズをどんどん発展させていくのが聞き所のひとつじゃないでしょうか。ステレオで音が左右に飛び交うところは、なんとも言えない爽快感を現わしています。

「スプラッシュウェイブ」は、個人的にいっちゃん好きなところ。割とゆったりしたテンポがゲームの展開と妙にあっていて、タイム競争を考えずに、5分近くのドライブを楽しむ曲としては、ぴったり。4分39秒台に挑戦しないときは、この曲をお勧めしたい。

レース感覚が伝わるハングオン

ハングオンは曲数も少なく、音楽自体はそれほど目立たないのですが、その分ゲームによく溶け込んでいて、〝レース〟という感じをうまく表現していました。

ネーム入れの曲が、ゲームが終った…と感じさせながらも余韻を残していていいですね。もっと長く聞かせてもらいたかった。

思わず迷うスーパーハングオン

次に、アウトランと同じく自分で、バックの曲を選ぶことができる、うれしいゲーム、スーパーハングオンと行きましょう。

スーパーハングオンでは4つの曲を選ぶことができます。

どれも良く出来ているので、ゲームをする時、迷ってしまうのではないかな。選ぶ時にも曲が流れるから自分に合った曲を選んでみて下さい。

①OUT RIDE A CRICIS

ゆったりとした中にも緊張感を漂わせている曲です。

坂道を越えて行く時によく合っていると思います。

②SPRINTER

シブイ! の一言。夜のコンクリートジャングルを走りぬける、といった感じで、都会的とも言えるような曲です。

③WINING RUN

走らなければならない!! と思えて来るような曲です。

そう、何か大切なもののために速く、ひたすら速く走れという感じ。この曲にすれば、いやでも速く走れるようになりますよ。

④HARD ROAD

レースものとしてはノーマルな曲でしょう。ノリもいいし、聞きやすいものになっています。初心者(?)向きといったところかな。

いかにもセガという感じのスーパーハングオンのVGM。

まだ聞いていない人は、ぜひ聴いてみて。

流れる哀愁エンデューロレーサー

3番目はやはりセガの「エンデューロレーサー」といきましょう。

曲がよい。非常によい。なんとも言えず哀愁がただよい、これがオフロードゲームの曲とは思えない位だ。

軽音楽にアレンジして、学祭なんかで演奏すると、うけること間違いないと思う。特に、セガのゲーム音楽はアレンジしやすくつくられているんじゃないでしょうか。

さて、このエンデューロレーサー、'86年夏、市場に出まわり、ゲーム台数として決して少ない数では



なかったのに、今いちヒットしなかった。
そのため、このゲームの曲を最後まで聞いた人はあまりいなかったんじゃないでしょうか。また、プレイした人でも、SE（効果音）の音でBGMがほとんど聞きとれなかった人が相当数いると思います。一度機会をとらえて、じっくりと聴いてみて下されませ。

背景にマッチ ウェック・ル・マン24

アウトランと同時期に、コナミから発売された「ウェック・ル・マン24」。このゲーム、コナミ初の体感ゲームとして大きな話題を呼んだよね。通称〝ブルブル筐体〟と〝グルグル筐体〟と呼ばれてましたが、遊ぶならやはり〝グルグル筐体〟のスピンタイプでしょう。
さて、音楽の方ですが、アウトランも〝セガVOL1〟という形でバッチリSE（効果音）抜きで収録されているレコードがアルファレコードから発売されておりますが、同様にウェック・ル・マン24の方もコナミVOL2の中に収録されています。コナミバンドの〝矩形波倶楽部〟がアレンジして演奏してますが、レコードの場合、この辺のところが個人の好みの問題とも重なり、評価の分かれるところです。
現在、ナムコの東久留米キャロットの店長をしている佐々木宏さんが、当時ル・マンを極め、ゲーメストで〝君こそゲーメスト〟に再三ベスト1に名前を登場させておりました。あの佐々木宏さんを覚えてるかな？
そのハイスコアラー佐々木さんに、ル・マンのお話を聞いてきました。
「ウェック・ル・マン24って、24時間レースのシュミレーションゲームでしょ。それで周ごとに背景が変っていくんですよ。それに合わせて曲も変っていく。曲をそれぞれの背景に合わせているんです。曲と背景がぴったりマッチしていて、24時間レースの臨場感がいやでもかもしだされてきます。
全部で4周ですが、周回ごとに違った曲で、臨場感を盛り上げていますが、どの周の音を聞いてもこれすべて〝コナミ〟って感じですね。
私は、最終面の曲、〝夜明け〟これが一番好きです」
ということでした。
ドラムスを中心として音作りがされたウェック・ル・マン24、君はもう最終面を見れたかな？
その他、コナミのレーシングゲームとして「RF−2」がありますが、実はこのゲーム、パターンゲームだったんですよ。しかし、あのゲームはポップスしてますね。音色は気持よく、仲々のものです。ただ実際プレイする場合に、SEに消されてしまうのはさみしいですね。

隠れた名曲 スーパーデッドヒート

タイトーから発売されているレーシングもののVGMといえば、スーパーデッドヒートでしょう。Ⅱの方はタイトーのVGMレコードに入っていたので、聞いたことがある人も多いと思いますが、Ⅰの方はあまり知られていないようです。
実際、VGMといえるものは、デモの時の音ぐらいで、各面の初めに流れる音楽も全部違うものなのですが、短か過ぎるため、あまり印象がないのでしょう。
効果音の出来は非常によく、一千万やパーフェクトの時の爆音は聞きものですぞ。
もしゲーセンでスーパーデッドヒートを見かけたら、デモの音が出るまで、じっと待ってみて下さい。こんな音を出してたのか、と思うこと請け合いです。（それにしてもⅡの方はいつ出るんでしょうね。）
最後に、こうしていくつかのレーシングゲームの音楽をじっと聴いてみて感じることは、全種類といってもいい位に、効果音が違っているということです。同じレーシングゲームとは言いながら、特別の共通点がないことが、かえって面白い点と言えるんじゃないでしょうか。
読者の皆さんの感想も聞かせて下さい。

調子にのってまだやるぞ ○×△□のBEST?





いまル・マンに熱中の神奈川県・ジグラット君の作品だ。いきなり1周とはgood luck.



かっこいいじゃん。ゲーメストの仕事を手伝ってくれるって？ また頼みます。（大阪府 K・Y君）
小夜ちゃんかわいい。これだけカリカリ描いたら、だれだって眠くなりますよ。（北海道 まさ君）

源平のVOICE、サイコ・ソルジャーのVOICEと、最近目をみはるばかりの、音声合成。このアンケート（かな？）を6月号と8月号でとったんだけど、今度は効果音をやりたいなあ。
よし、じゃあ、タイトーさんの「奇々怪界の効果音BEST3」をやろう。
と、これじゃー、よくわかんないから、ノミネートしておこうね。で、ノミネートされた中から、好きなものを3つ、君達に挙げてもらって、「VGMのBEST3」の係へ送ってもらえれば、ケッコウケッコウコケコッコウ。のわけだ。
では、ノミネートしよう。

クレジット音
おふだを投げる音
おはらいの音
おふだの当たった音
敵をおはらいした音
おふだ（水晶玉）を拾った音
1UPの音（楽）
鍵を拾った音
ばけうりの出る音
ボスにダメージを与えた音
豆頭が豆をまいた音
雷電王が雷を落とした音
仙山が風をおこした音
仙山が火を吹いた音
山婆が包丁を投げた音
操珠僧の珠玉を振る音
魔尾狐の声（？）
青水晶を使った音
黄水晶を使った音
お芸ちゃんの出てくる音
ガラ骨のくずれる音
はしり鯛の足音
ばけちょうちんの火を吐く音
水に落ちた音
みのじいに抱きつかれた音
大物妖怪にはじかれた音
巻物をとった音
とうせん房の倒れた音
がけから落ちた音
いちどう君の逃げた音
かさべーの音

と、してみました。
8月末日までに、おねがいね♡
で、今回のプレゼントは、この奇々怪界のゲームから出る音全てをテープにまとめたものを、あげちゃおうと思ってます。

誌上匿名うちあけ話

【第五話】

暑いねー　時期が時期だから 開発怪談、バナシといこーか

―ホントと思ってもウソと思ってもいいけど……

作・野村流紋

「ぼく、将来ゲームの会社で開発やりたいんです」などと言う人も多い（本当か？）という、今日このごろ。ちょっとこの人の話、聞いてみて下さい。この人っていうのは、あるTV番組のために、ゲームメーカーに取材に行った人なのだよ。

「いやあ、あれはもうずいぶん昔の話だから、いくらなんでも今はそんなことはないと思いますよ。ええ、あれはイン○ーダーが出てゲーム業界がめちゃくちゃに盛り上がったころだから。でも本質は変ってないってことも考えられますね」

この人は、そのころのTVゲームブームに乗った番組を作るために、あるメーカーの開発部に直撃インタビューって感じで取材に行ったんだそうだ。

「そう言えば、あの会社も当時にくらべると今や大会社ですよね。あのころはまだまだ初期の段階だったんですよね。

まあ、いざ取材という段になりまして、まずは会社の方からの案内役みたいな人に紹介されて、その人と今やゲームはどうこう、とかこれからゲームっていうのは、とか話を聞いて、ではそろそろ実際にゲームを作ってる現場に行ってみましょうかっていうことになったわけです」

さて、いよいよ開発現場に乗り込むことになりました。はたして、この人がここで何を見たのか！　来号をお読み……じゃなかった、続きをお読み下さい。

●●●●●●●●●●●のぞき穴に錠前とくれば…

「こちらです、と通された所はコンピューターとモニターの並ぶ楽しそうな所…かと思いきや、何んとそこには頑丈そうな扉があるんですよ。扉の目の高さくらいの所には縦5センチ横30センチくらいのフタのついたのぞき穴のようなものがあいていて、取っ手のところには、これまたしっかりとした錠がついていて、そんな扉がいくつも並んでるんです。

案内役の人がノックすると、内から『まだ』とぼそっと言う声が聞こえました。再度ノックすると一寸して、例ののぞき穴が開いて、『なに？』と尋ねる声。しばらく話していた後、案内役の人が『どうぞ』ってその扉を開けてくれたんだけれど、その時にわざわざ鍵を使ったんだ。

で、何で錠をおろしておくんですかって尋ねたら、『その方が開発の人間は落ちつくんですよ』って言われたんだけど、何となく異様なものを感じますよね。

これは後で聞いたんですが、実はこの錠は中の人間がノルマを終えて、例ののぞき穴から基板を差し出すと、開けられるんだそうですよ」（なんちゅー恐ろしい職場なんだ㊫）

●●●●●●●●●●●思わずゾッ

その部屋に入ってみると、暗いんですよ。それで角の方にモニターとキーボードや何かがあって、そこに人が座っていて何かやっているんです。いよいよゲーム作りの現場なんだな、と思って気を取り直して後ろから見てたんですけどね。まずモニターを見ながらゲームをやってるんですよ。それが何故か解りませんけど音が無いんです。

で、その開発の人が何かぶつぶつ言ってるのが聞こえて、何を言ってるんだろうと思ったら、自分のやっているゲームに合わせて〝ズガーン〟とか〝ビューン〟とか擬音をしゃべってるんですよ。それを聞いて思わずゾッとしちゃいましたよ。暗い部屋でそんなことやってるの相像してみて下さいよ、解るでしょう。

モニターを見ていたら、自機らしいのが何も無い所で突然爆発しちゃったんです。そうしたら、その開発の人は茫然としちゃって5分くらいそのままぼーっとしてるんですよ。すると今度は、突然キーボードに向ってカチャカチャとプログラムをしているんです。私には、でたらめにやってるとしか思えない速度で。

そんなことを何度かくり返した後で、その人は基板を持って扉の方へ行って基板をのぞき穴から差し出すと、扉のカギがガチャリと開いて出て行きました。

私も追っかけて部屋を出ると、誰かが、この開発の人に、『じゃあ今度はここだ』って言って、他の部屋に入れて、また錠をおろしたんです。

まあ取材はそれで終ったわけですけど、結局その番組の企画は流れちゃって番組にならなかったんです。まあ理由は想像の通りですよ。本当は、子供に大人気のTVゲーム製作現場！　という番組が予定だったんですから。



むむむ…そんなふうにして作り出されていたゲームもあったのか。なんか暑い日の怪談話みたいになっちゃったじゃないか。えー今回の話はこのへんでやめときましょう。

さて、この頁ではみなさんのお便りを（実名）で募集しております。謝礼も考えてるゾ。あて先は「誌上匿名うちあけ話」係まで。お便り待ってます。それから本文はフィクションということになっていることをお忘れなく！

ゲーメストアイランド

なんだーーーーーゾ！と

構成　御旅屋喜久
助っ人　Ⓣこと TM

プレイヤーにとっては大問題　安易にランクを上げないで

ある日 佐世保に行った時のこと。久し振りにグラディウスをプレイした。ディスプレイに光が当たって見にくかった（前から知っているけど）。

だが違う、何かが違う!! その時直感した。ランクだ、ランクが上がっている。敵の弾が多いのだ。びっくりして死ぬところだった。どうして今さらランクを上げたりするのだろう？　ただでさえ難しいのに……。

そこで 本題、難易度というものはゲームの運命を決めるといっていいくらい、大切なものだと思うのです。ところが、店によってはただ単に〝人気が高い〟とか〝プレイ時間が長い〟といっただけで安易にランクを上げているのではないでしょうか。

でも、これは下手をすれば逆効果ということにもなると思うんです。うまい人はランクが上がったって大して気にもせずプレイできるのだから、プレイ時間は変わらないでしょう。でも普通のプレイヤーからみれば、これは大問題なのです。ランクを上げると、たいていのゲームは最初が特別に難しくなってしまい、初心者は目を向けなくなるのです。

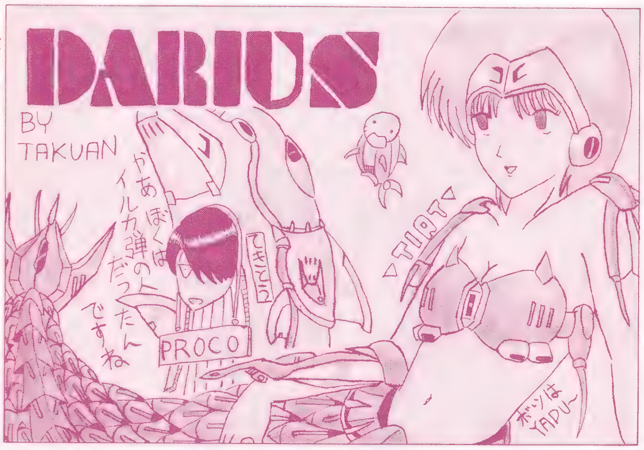
こんな 些細なことで、面白いはずのゲームが面白くなくなるってことはよくあるんですよ。やっぱりゲームは〝安く楽しく〟が理想だと思います。やたらとランクアップさせている店は、よーく考えてほしいんですね。

ゲームを作ったメーカーの開発者の人達も、プレイヤーに100％楽しんでほしいのではないでしょうか。

ズバリ言ってしまうと、1プレイ50円でランクアップさせるぐらいなら、100円でノーマルの方がよっぽど楽しいのです!! 値段を下げ、ランクを上げる。そんなのは楽しいどころかむなしいというものではないでしょうか。

（長崎県　久保田泰則君）

今月のボツはいやだっ!!



▶（埼玉県　TAKUAN君）★そうか、PROCO＝R田中一郎＝イルカ弾だったのか…。

最初からハードだぜ　これはコワイことだよ

私 がよく行く店はとてもいい所なんです。場所も学校のまん前だし、地方の割にはニューゲーも早く入荷します。とてもうれしい。けどね、ここからがだめなんだ。ここの店。

どんなゲームでも、だいたいノーマルで入ってきた事がない。正直に言って、これは恐い。

ある程度ゲームに対する知識がある者にとっては、だいたい見た感じで、あれこれはハードランクだなってわかりますよね。けど、ここの店はこんな感じの人は5～6人位しかいない。

ということは、初めてくる人や初心者などは、このゲームはこんなに難しいからやらなーい、と言うことになりますよ。あるいは、もしかしてここの店はお金をかせぐためにこんなに難しいゲームしか入れないのかなあ、なんて思うかも知れません。そしたらマニア向けの店になっちゃって、本当にゲームが好きな人でも、これなくなっちゃうんじゃないかなあ。なんとなく悲しくなりませんか。

それに 本当にやり込めばおもしろいゲームってあるでしょ。私は沙羅曼蛇やグラディウスに熱くなりました。でもね、こんなゲームでも、最初からハードだったら、おもしろいって感じる前にやめちゃうよ、きっと。初心者だったら、なおさらだよ。

それにね、やり込めばおもしろいゲームにあえるって事は、ゲーマーにとってとてもうれしい事じゃないかなあ。

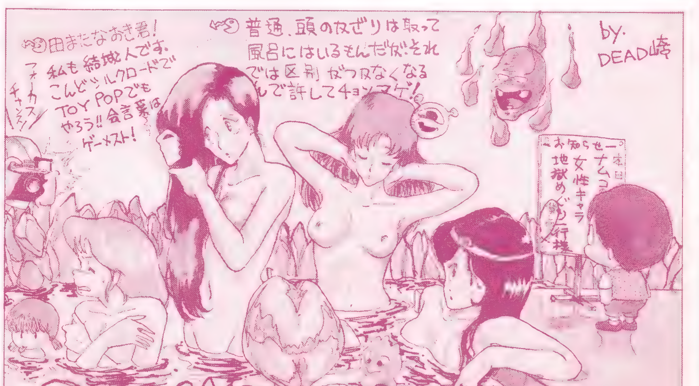
だって、そうでしょ。私たちがゲームをやるのは1コイン入れてもおかしくない、充分に内容のあるゲームを楽しむためですよね。

それを、いたずらにランクUPしてお金をもうけようなんてさ。結局はゲーム台から人を離していくようなもんだよ。

みなさんはどう思いますか

（沖縄県　MASAYAN君）

★メーカー、お店のみなさんのご意見を待っています。



▲（茨城県　DEAD崎君）★色っぽーいナムコ女性キャラの集合でーす。これは拝観料払って見に行くしかねーな!!　カードあたりだよ。

ゲームはバクハツダっ!!

聞いて下さいよ 小さなこととおおもいでしょうが私にとっちゃ大問題だ

▲（福岡県　安全靴君）
★あいかわらずオミゴト。また載せちゃって、反省しちゃおかなボク…。



ええっ これぞ開放台か？ ラッキー謎のクレジット

☆これは僕がとある場所のとあるゲームセンターに行ったときに起こった出来事です。

中に入って、ふと正面を見ると、あのSNKの「サイコソルジャー」があるじゃないですか!! 「こ、これは…」と思い、先にプレイしている人が終わるのをひたすら待ちながら、ぼーっとゲーム画面を見ていました。

…あのアテナが帰ってきた！ ビキニの次はセーラー服かぁ。SNKはやっぱりロリコンだったんだなぁ。うんうん…とひとりで納得していました。

ふと気がつくと、目の前では誰もサイコソルジャーをプレイしていない!! 僕は震える手で100円を入れた。

うーん アテナちゃんはかわいい！ お？ し、しまった、やられてしまった!! よしもう1度…と思い、100円を入れようとしたが入らない。やっとのことで100円を入れ、興奮のあまり1PLAYERボタンを連打していた。

ん？……気がつくと、何と残り人数が30人になっているじゃないですか。僕は「ラッキー♡」と思い、誰だか知らないけれど、お金を入れすぎたのを忘れた人に感謝しました。

しかし、初めてやるゲームなので、どんどん数が減っていく。「まさか？」と思い、また1PLAYERボタンを連打すると、また増える。「いったいどれだけお金を入れたのだろうか？ しかも、100円で…？」。疑問に思いつつもプレイを続けました。

何回1PLAYERボタンを押したでしょうか？ 気がつくと目の前にはジグ・ド・ダビデが…。しかも残りは30人。まだ続きそう。僕は必死に戦いました。しかし、ジグ・ド・ダビデは強かった!! ついに僕は力つきたのです。

「何人ぐらい死んだっけ？」ふとそう思ったら…「うーんと、1〜3面ぐらいは1面につき15人ぐらいかなぁ。何てったって死んだもんなぁ。で、4、5面が30人以上ずつで、6面なんか100人ぐらい死んだんじゃないかなぁ。僕が遣ったお金は200円ぐらいで、100円で3人。死んだ人数は200人以上はいたよなぁ。そうすると…」僕はだんだん怖くなってきました。

単純に考えて、僕がプレイする前に入っていたお金は軽く5000円以上。もしお金を入れた人がトイレかどこかに行っていただけだったら…。

僕はあたりを見回しました。どこからか冷たい視線が僕を見ているような気がして。そして、そのゲームセンターを飛び出しました。

「悪いことしちゃったかなぁ」と帰り道で考えつつ「いつかきっと正攻法でジグ・ド・ダビデを倒してみせるぞ」と、サイコソルジャーにのめりこむ僕でした。

（神奈川県　SOLDIER君）

★それ、機械が故障してたんだよ、きっと。ちゃんとお店の人に「こわれてますよ」って言わないとダメ!! でも、私だってついついやってしまうだろうなあ…。

何者？恐怖の乱入男 私の怒りは大爆発

☆僕はタイトーのダライアスのファンで、毎日ゲームセンターに通っています。ある日のことでした。僕がダライアスの曲を口ずさみながらゲームを始めると、見たこともない人がいきなり隣にきたのです。

何をするのかなーと思いながらゲームをしていると、な、なんとお金を入れて、2PLAYERのボタンを押すではありませんか!! 僕は思わず「何をするんだ、このやろう」と言いそうになりましたが、こわい顔だったし、僕は気が弱いので言えませんでした。

仕方なく気をとりなおしてプレイしていたら、その人が下手なうえに人のプレイを邪魔してきたので、あの簡単なBゾーンで全滅してしまったのです。僕は悲しくてたまりませんでした。

それにもめげず、もう1度プレイしたのですが、また同じ人が来るではないですか!! 僕はお金を入れる所を足で防いだのですが、その人は僕の足をどけてお金を入れたのです。「やめてくれー!!」と言ったのに、その人は「悪いな!!」と言ってボタンを押していました。

僕はAゾーンで死んでしまいました。とうとう頭にきたので、悪口を言って逃げてきました。ゲームをしている人の中に、あんなにマナーを守れない人がいたなんて知らなかったので、とても悲しかったのでした。

（岩手県　大野勇二君）

★いやはや、自分勝手なプレイヤーもいたもんだ。災難というもんです。でもアメリカなんかでは、ガントレットをプレイしていると乱入するのが当然だそうですよ。国民性の違いというやつでしょうか？ うーん、もしかするとその人は「ごウごウ」と言って乱入してきたアメリカ人だったのでは？（意味のわからぬ人は先月号のヒットゲームベスト10のコーナー（75頁）を見るべし。）

こら担当者 ピンボール復活は天の声

初めてハガキを書く24歳のオジサンである。文句あるか！ オジサンだって言いたいことがあるのだ。だから聞いてくれ。

どうしてピンボールコーナーが、いつの間にかなくなるのだ。オジサンはピンボールしか得意なゲームがないから楽しみにしていたのに。

こら担当者、説明しろ。オジサンは怒っているんだぞ。

オジサンはな、11歳の時に初めてピンボールをやって病みつきになり、今だにやめられない。

他誌はビデオゲームやファミコンのことしかのせていないのに、ゲーメストだけピンボールコーナーなるものをもうけて最新の情報をのせてくれるので、毎号買っていたのだ。

もしピンボールコーナーが復活しないのなら、もうゲーメストは買わないぞ。

別に最新情報でなくてもよい。たとえば、各メーカーのユニークな話やマニアの間で名機と呼ばれたマシンの紹介など、考えれば色々あるではないか。ぜひコーナーの復活を望む。

（静岡県　岩根永文おじさん）

★いまゲーメストは読者が1人でもへるとアブナイのじゃ。よって、今号よりピンボールコーナー復活。

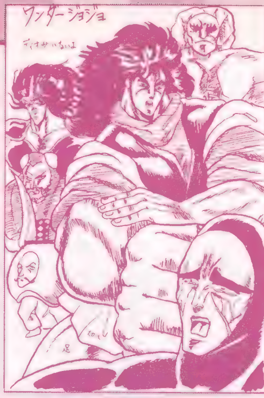
いきなりくいず!!

Q

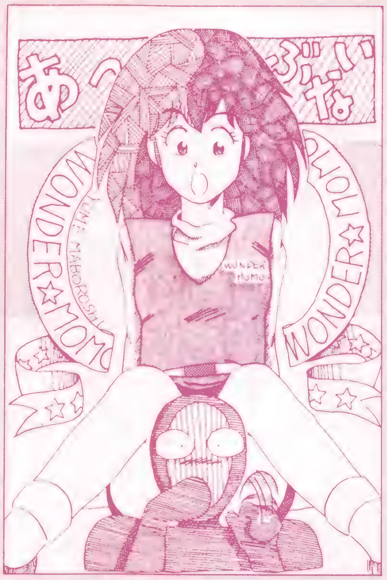
GAME ＿＿

さて＿＿には
何が入るでしょう？

●Rと答えた方：いっしょにGAMESTを目指しましょうね
●CENTERと答えた方：あなたは今、立ち読みをしていませんか？
●STと答えた方：毎度御愛読ありがとうございます。
●RU（ローマ字読み）：私と1度徹マンを打ちませんか？
（これこれ、少年少女にはわからないではないか。面子に私もいれてね。でもガメる人は嫌いなんだなあ…㊞）
●AまたはBと答えた方：将来、任天堂の株を買うつもりですか？
●MUSICと答えた方：私と同じ答えです。迷惑にならないように録音しましょうね。
●ARTSと答えた方：7月号の「ゲーマー度ちぇっく!!」で75点以上だったのでは？
私は80点でしたよ。**（ちなみに私は32点でした…㊞）**
●PCと答えた方：果して何人の読者が理解できるでしょうか？ **（おたちゃん難しくてわかんなーい!!㊞）**
●OVERと答えた方：被害妄想に落ち入ってます。メダルGAMEなら少しはましかも…。
●FREOKと答えた方：これから毎月GAMESTを買って熟読するか、明日からPC巣鴨店へ行き、1からやり直して下さい!!
（高知　MPS REO SPEED WAGON君）
★これって、けっこう難問じゃなあい？ でも皆さんならSTって答えてくれるよね!? カードあたり！



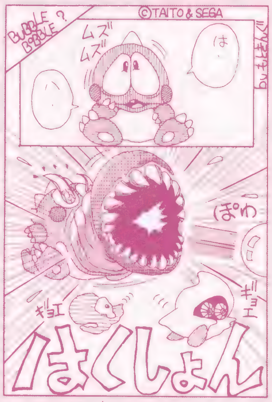
▲（東京都　暴魂"トーンが少しはがれてた"ヒドーマン君）★さめざめと泣くスピードワゴンとツェペリが最高！ カードあげよ♡



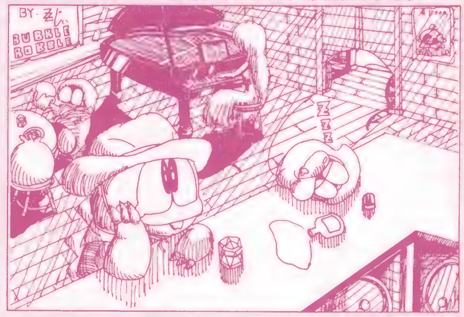
▲（長崎県　夢幻君）★頼むからそこをどいて下さい、戦闘員の方…。

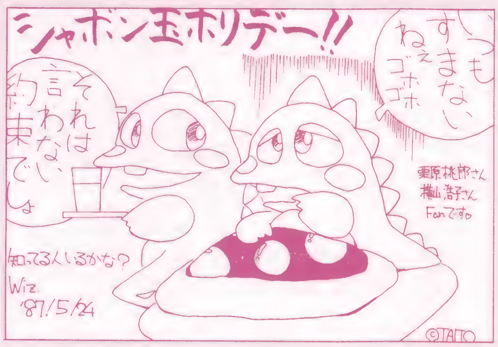


◀（神奈川県　転清君）★ベタを一切使用せず線のみで描いてこの出来！ オミゴトです。



◀（千葉県　もときんぐ君）★エイリアンバブルン!? 私にはハクション大魔王の出だしに見えますが？


▼（千葉県　ぜっとぜっとじぃ君）★思わず涙をさそってしまうようなこの世界。"Don't kiss me baby〜♪" ってか？ カードあたりですな。



◀（神奈川県　ういざぁどりぃ君）★おとっつぁん、おかゆができたわよ…。

コンティニューしまくって どこが悪い！
我々にもENDINGを見る権利がある

☆そりゃあさ、こーゆー本の読者だからゲーム上手い人が多いんだろーけどさ。何？ 何って、7月号の「コンティニューしまくる人はヒンシュク」ってくだりだよ。

それじゃあ何か？ あたしら三流ゲーマーはエンディング見たらあかんのか？ 自分でかせーだ金、ゲームセンターに貢いで何でそこまで言われなきゃならんのよ。

だいたいわたしら三流ゲーマー（≒一般人）が大量に落とした金でゲームセンターは経営が成り立つんだぜ！ みんながみんな妖怪道中記1コインクリアなんかしたらゲーセンつぶれるよ！

故に、君達は山のよーにコイン積み上げてコンティニューしまくる人がいたら、感謝の気持ちで見守るのだぞ！

P・S わしらの仲間内では、1コインクリアとは50円硬貨内でクリアする事です。（50円ゲームでだぜ！）

（京都府・おやまぁ、あむ♡あい君）

★その気持ちはよく分かる。お店の繁栄を陰で支える人達とでも言うのでしょうか。益々がんばって下さい。お店から感謝状が来たよ。カードあたり。

また期待してます スターレット店長

ゲーメストアイランド8月号で紹介した、スターレットをスクラップにしたSEGA店長の早×さん（42頁）その後、厚顔無恥にも親をだまし、「生活していけないよ〜〜」といって、50万円もの大金をせしめました。そして考えるより早く、新しい車の頭金につぎこんでしまいましたとさ…。

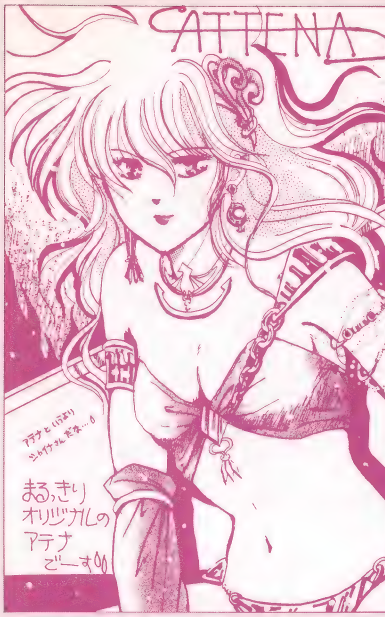
ところで、早×さんはけっこう酒は強い方らしいのですが、ある一線を超えるとプッツンきてしまう方らしく、今年の花見ではいつの間にか桜の木によじ登ってしまったそうです。そして降りることができなくなり、周りの人に大笑いされたそうです。ウッハッハ。

最近は早×さんがあまりバカをやってくれないので…。

（栃木県　天谷登君）

ふれあい　ゲームの世界

なぜだか知らないが
ゲームが好き
理屈じゃない
好きだから好き
だから男も女も関係ない
年齢関係ない
ただ心が通じ合う世界なのだ



▲（福岡県　霧野朱羅さん）★成長したアテナは、かように美しくなるものであった！

まあ聞いて下さいよ 私のスペハリ物語

★夢、私が生まれてずっと胸に抱いていた夢が実現した。まさに科学の勝利、人類の歴史は間違っていなかった。私は小学校6年生のときからゲーセンに通っていたが、胸の中には「これではない、私の求めるものは」というわだかまりがあった。そのわだかまりをなくしてくれた、そのゲームこそ「スペースハリアー」だった。

美しい3D画面、まさに体感ゲーム、目に飛び込むように迫ってくる木が怖い。初めて木にぶつかったとき、「うっ」と体の筋肉がこわばったのを覚えている。PLAY後は放心状態。「これはすごい。これだ、私がずっと捜してきたものは」と金でも掘り当てた感じがした。次の日から「スペハリの虜」となったのも当然であろう。

やっと1コインであの闇の14面「ASUTE」までいくようになり、光るピンズビーンは魚津名産ほたるいか（うまいんだよね、これ。……同県人の㊥）みたいだな、と思っていた私に、まさに闇のASUTEが降りかかろうとは……。

いつものごとく学校帰りにゲーセンに行くと、あの大型ローリングタイプ166万円の筐体が、床に四角い跡だけを残して消えていたのだ。「そ、そんな…」何か信じられなくて、茫然とした。大学受験も近いし、これで良かったかな…とも思った。しかしそれは自分の心についた嘘であったことは明確な事実で、（受験のこともあるが）この時期に唯一の楽しみであった「スペハリ」がなくなったことで、毎日が急に苦しくなった。

月日は立ち、受験は終わり、国公立大の合格発表があったが、「新受験制度のエジキ」となったものか、落ちてしまい浪人となった。一浪ぐらいへいちゃらだと思っていたが、それなりに落ちこんだ。気分を晴らすためスペハリを捜したが、発売後かなりたっているそれは、どのゲーセンでも見あたらなかった。スペハリのかわりに入っている赤いアウトランの筐体が少し憎かった。

そして、やっと見つけたのだ。スペースハリアーを。すかさずPLAYしたものの、私の心中同様、動きに軽快さがなく、ハリアーは柱に当たってあえなくGAME OVER。

「こんなものか」と地面にむなしく落ちていくハリアーに、大学に落ちた自分自身の姿をオーバーラップさせていた。

「ああ」私は声をあげた。沈んだ声音であったが、私は心の中で「希望」という光が広がることを感じとった。

なぜ？　そのあばら骨を2、3本折ったのではないかと思うほどの衝撃をもろともせず、地面に倒れたハリアーは立ち上がったのだ。本当になにげないが、この倒れても立ち上がってくるハリアー、GAME OVERだというのに、また立ち上がってくるハリアーに、生まれて初めて涙の出るような感動を覚えた。

私は自分ももう一度立ち上がって、「今度こそ合格してみせる」と、立ち上がってバズーカをかまえ、ファイティングポーズをとる逞しい男「ハリアー」に誓った。

私は「スペースハリアー」のあるこの時代に生まれて、本当に幸せだと思う。SEGAさん、ありがとう。

――SONYビデオ「SPACE HARRIER」を観ながら――

（富山県　高橋健一君）

★不屈の精神を持つハリアーのように、来年の春は笑顔でユーライアの背に乗って、ゲーメスト編集部にも遊びにきて下さい。待ってますよ。もちカードあたり。



▲（神奈川県　しいロ君）★君はもう全面クリアしたかな？先月号の攻略を参考にしてね。

今月のおめでたい!?方



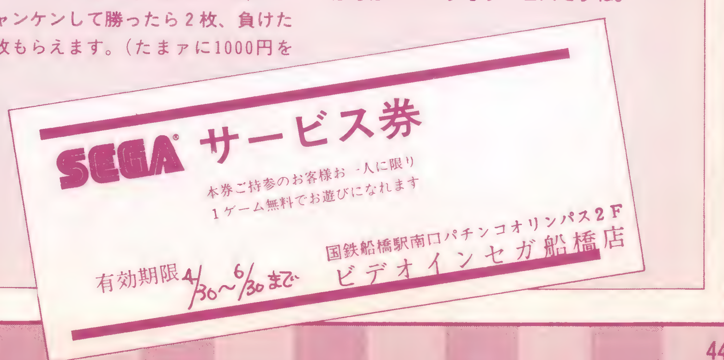
ビデオインセガ船橋店々長
玉澤さんの場合

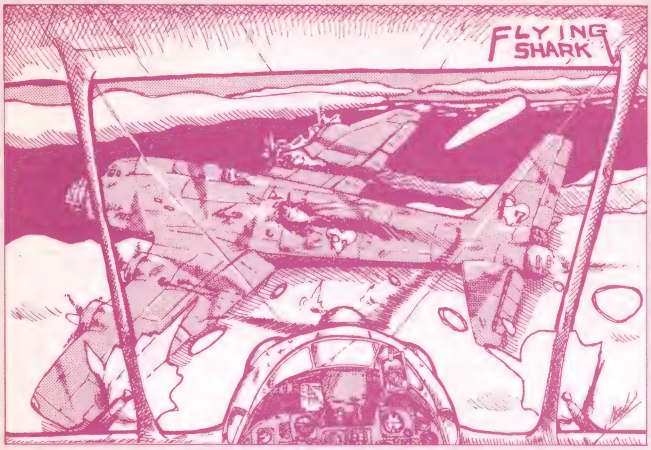
☆このサービス券はビデオインセガ船橋店でゲーメスト6月号を買った時にもらったものです。

ゲーメストを買う時に店長の玉澤さんとジャンケンして勝ったら2枚、負けたら1枚もらえます。（たまァに1000円をくずすとくれたりもします）

（千葉県　関本利幸君）

★さすがはビデオインセガ船橋店!!　なかなかユニークなサービスですね。





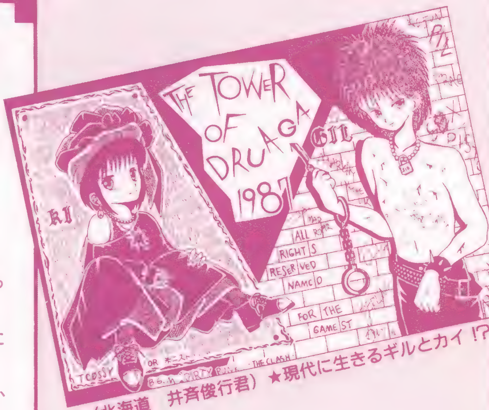
▲(神奈川県　遠山素樹君)★あと一歩だ、それ、ボンバーッ!



▶(北海道　函工の希望の光君)★こんな子が本当に山手線に乗ってたら、思わず声をかけちゃいそう!?



▲(青森県　林国彦君)★ビシッときまったああーッ!　この色男!!



▲(北海道　井斉俊行君)★現代に生きるギルとカイ!?

ゲーセンによくいる ヘンなヤツ!

ありがちありがち
どこかで見たぞ
こういう人いません?

☆NAME入れの時に「SOX」とか好きな子の名前を入れる奴
☆自分の実力を機械のせいにする奴。
☆ゲーセンに行くと麻雀しかやらない奴。
☆ワンダーモモでワザといたぶられる奴。
☆ワギャンのやりすぎで翌日ガラガラ声になる奴。
☆スペハリをPLAYするたびに酔う奴。
☆女の子が主人公のゲームしかやらない奴。
☆他人のプレイ中にスピーカーに耳をくっつけてVGMを聞いているひんしゅく者。
☆お金がなくなるとメダルゲームで粘る奴。
(香川県　わちが三代目じゃ!!君)
★けっこう身に覚えのある人って多いんじゃないかな? 7月号のゲーマー度ちえっくみたいで、思わずニガ笑い。
☆会社帰りにワギャン一発!!「部長のバカヤロー!!」と叫ぶサラリーマン。
(和歌山県　魔女っ子クラブにミンキーモモが入っていない。ハラ立つ魔太郎君)
★まさか、君のおとうちゃんの姿じゃないだろうね。それにしても、本文とペンネームの長さが同じとは、これいかに!?

おせじじゃないよ こんなゲーメストが好き(よいしょ)

☆ゲーメストって、とてつもなく「マジ」な雑誌だよ。だってVGだけじゃなくって、編集者や読者のみんなが色々な意見や問題、考えや注意を誌面にぶつけるんだもん。こんなゲーム雑誌、他に見たことないよ。
　僕は思うんだけど、ゲーメストって、ゲームをプレイする人は必ず読まないといけないような気がするんだ。プレイのマナーや他人の考え方なんか…もちろん攻略法だって。みんなが読めば、きっとゲームセンターも変ってくると思うよ。
　僕は今までゲーメストを読んで色々な事を知ったよ。ちょっとカッコつけるなら、ゲーメストに出会えて本当に良かったと思ってる。
　言いたい事は、はっきり言う。そういうゲーメストが好きだな。おせじじゃないよ。マジだぜ。
(東京都　HAN・S君)
★なんであれ「よいしょ」はうれしいものだ。(実感)そこで考えた。ホメられて喜ばない学校の先生はいない。学校でもよいしょをしよう。カードあげちゃう。

気軽に付き合えるゲーセン仲間って最高

☆私の行っているゲーセンはとてもいい所です。そこはデパートで、小さな子供がいっぱいきて、うるさいけど、店の人や店に来る人がとってもいい人ばかりなのです。
　ある日、ぼくが妖怪道中記にこっていたら、高校生ぐらいの人が「うまいね」と声をかけてこられました。
　始めは不良だと思い、無視していたけど、その人はいい人だと分かり、しゃべり始めました。ぼくより年は上なのに、気軽に付き合ってくれたので、今ではゲーセン友達になってます。
　そのことがあってから、自分から積極的にゲーセン友達をつくろうと思い、ゲーセンに来る人に、しゃべりかけました。そうすると、ほとんどの人と仲よくなり、店のおじさんとも仲良くなりました。
　ちょっとしたきっかけが、こんなにいいことになるとは!!
　こんなことができるのは、ゲーセンだけです。だから、みなさんも積極的に友達をつくって、ゲーセンをもっと明るく楽しいものにしませんか。
(島根県　小林良介君)
★いいな。共感しちゃうネ。同じ趣味なんだもの、相手を認めるユトリさえあれば、きっと楽しい付き合いができるんだと、私も思います。

親父を引き出せ

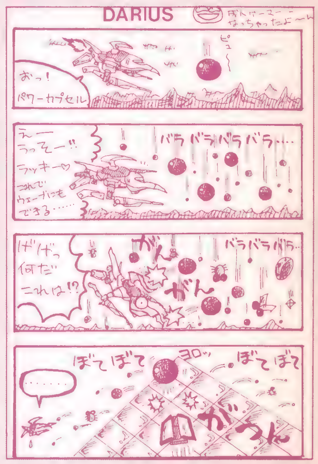
☆ゲーメスト7月号の1周年記念座談会を見て、ああやっぱりなと思いました。そのうち腹が立ってきました。アンケートの数字です。
　ゲームセンターを「悪いところだ」と見ている親が49・3パーセントで、「よい」というのがたった2・2%なんて、実に腹立たしいです。
　この数字を見て、まず親に文句を言いたい。自分の生んだ子供が、そんなに悪いところに出入りするのかって。
　それからゲーム場です。もっと世間に、明るく、健全なコンピューターエレクトロニクスとの楽しい出会いの場所だ、とPRしてほしい。
　なぜかというと、僕等の親達の中には、ゲームセンターに一度も入ったことのない人が多いと思います。だから親達は「暗い」「不良のたまり場」というイメージだけで判断しているのではないでしょうか。
　実際、新聞などでは、少年が何人かで事件を起こすと、「ゲームセンターで知り合って」なんていう、決まりきった報道をするし、またテレビドラマには、家出なんかすると、すぐにゲームセンターにたむろする場面を、ワンパターンで演出しているんだからね。
　こんなことをウのみにしてゲーセンは悪いところだなんていう親も親だが、親ばかりは責められない。ゲームセンターに出入りする僕等にも責任があると思います。
　なぜかって、それは、自分達の楽しみの場であるゲームセンターを、こんなところだと親に言わないからだ。(もっとも言ったらナグラレルかも。)
　もっと勇気をだして、休日など、親父にひと声かけてみたらどうだろうか?
「いっしょに、ゲームしに行かないか」って。
　そうすれば、少しはゲーセンのイメージも良くなっていくんじゃない。
(千葉県　うおの目君)
★じゃ、さっそく実行してみようか。親子でも気がつかなかった、何かがお互いに発見できるかもよ。
(T)

パロディゲーム大全集

★そこの君、笑いすぎてレバーが握れないなんて言うんじゃないぜ!!



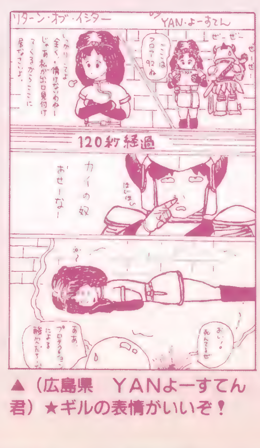
▶(千葉県　もときんぐ君)★グリーンコロナタス氏はいつからコナミと契約したのでしょうか?



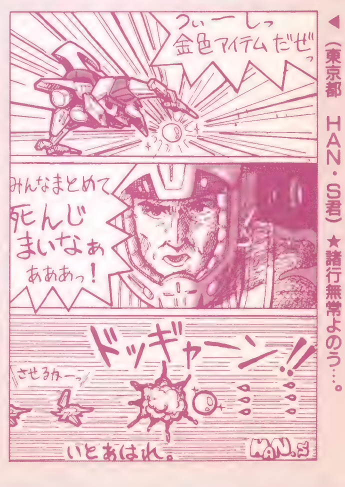
▶(北海道　矢部一博君)★モトスとダライアスは異次元の世界でつながってるんでしょうか?



▲(北海道　TAC'N POP君)★この原稿を書いてる段階ではまだ彼は腕が凍りついているので、相手じゃないZe!!



▲(広島県　YANよーすてん君)★ギルの表情がいいぞ!



◀(東京都　HAN・S君)★諸行無常よのう…。

姫を得たのに、なぜか
落胆サーガ
by KAIKO

☆ある日、ラスタンはその国の王に呼ばれた。

「姫が魔界のドラゴンにさらわれた。ドラゴンの首をとれば、姫とこの国の財宝をくれてやる。行け、ラスタンよ!!」

と王は言ったが、当のラスタンは「なんでやねん、自分がなんで死にに行かにゃならんねん」と言う始末。

しかし、王が莫大な財宝のことを話すと、ラスタンはすっ飛んでいった。ラスタンが金に目がないことを王は知っていたのだ。

さて、ラスタンの旅がはじまった。武器は剣だけ、どうやって戦おうかと考えているうちに、後ろから敵のソルジャーに剣で頭を切られた。

ラスタンはあまりの苦痛にたえられず、転げまわり、気がつくと目の前にはドラゴンが!!　「どぉぉわぁぁあ!!」

ラスタンはもう目茶苦茶に剣をふりまわした。気がつくと、何故かドラゴンは死んでいた。

すると姫がどこからともなく現れた。ラスタンはその姫を見るなり、気絶してしまった。姫はエラく異様にブスだったのだ。

城に帰ると、2人は一緒に暮すようになったが、ラスタンだけはうかぬ顔をしている。そのうち他人からは「落胆サーガ」と呼ばれるようになったとさ。ラスタンが落ちこんだから、ゲームなんかできないのであった。

(大阪府　合田政輝君)

★姫が出てくるまでオチがわかんないっていうのが良い!　竹の上かな?

これこそハイセンスの笑いなのだ
バラジューク
by NAMECO

(バラデューク・エピローグ・ストーリー)

☆グレードオクティを倒したFIGHTER。だが、ほっとして思わずヘルメットをとってしまい、大量に水を飲んでおぼれ死んでしまったのだ。

気がつくと、そこは三途の川。おっ、あそこには三途の川のアイドル安駄婆がおるではないか、FIGHTERが近づいていくと、婆ちゃんが何やらフトコロの中から取り出した。バラの花だ。バラが1本、2本…「そうじゃ、バラが19本でバラジューク、どうじゃ?」

このハイセンスなしゃれにFIGHTERは気を失いそうになったが、バラが1本多いのに気がついた。これではバラニジューではないか!!

自らのあやまちに気づいた婆ちゃんは言った。

「やれやれ、バラを19本たのんだのだが、1本おまけしてくれるとは…。このくらいのことに気ずかぬとは、老いたものよのう」

FIGHTERは、婆ちゃんをなぐさめようとして言った。

「バラニジュー、バラに銃、わかったわ!　きれいなバラには銃があるってことね!」

と婆ちゃんの顔がぱっと明るくなった。

「おお、お主やるな!　では、わしからもお返しといくぞ。安駄婆、あんだばぁ、あんだばか、なんだばか、なんだばかやろう!」

と言って、FIGHTERの頭をポカリとたたいた。

FIGHTERは言いました「どつき漫才なんて、ナ・イ・ス♡　イカスじゃん♡」(笑)

今日ものどかな三途の川の昼下がりである……。

(東京都　TNT東中野君)

★何を言いたいんでしょうねこれ!　でも、今までとは全くちがった路線のパロディということで、松のTELカードあげましょう。

今回のパロディゲームはストーリー重視(うそつけ!!)で選んだんだけど、どうでしたか?　君も応募して、「ゲーメスト流パロディゲーム派の伝道者」をめざすしかない!!

あったら怖いor笑えるシリーズ
奇々怪界編

☆一童くんに「一休さーん」と呼ぶ小夜ちゃん(うっ…このネタは若い読者にわかるのだろーか?…㊞)

☆同じく高橋留美子著「奇怪なやつら」(「サクラさーん…?」「えーいっ!」バキッ…てなもんでしょう。)

☆とうせん房の「とうりゃんせ」(「とーせんぼーとーせんぼーこーこはどーこの細道じゃー」「福神さまの細道じゃー」)

☆豆頭の兄弟「納豆頭」

☆「山婆のまんま」(君は某TV局のまわし者か!?…㊞)

☆おりたたみ式カサベー(気色悪いー)

☆九州弁を使う走り鯛…「ダイヤモンドは?」「かタイ!」「サイドアームズの必勝法は?」「合タイ!」「いー加減にしなさい…」バキッ「イタイ…」(どこが九州弁だ!!)

(富山県　神日月けい君)

☆ここはだじゃれきょおしつではありません!!



◀（東京都　K^2君）
★闘いの挽歌ってそんなに簡単ですか？　ZENJIさん!?

無神経なギャラリー達よ 私は本当に怒ったゾ！

☆或る日、会社の帰りに駅前のゲーセンへ寄り、ダライアスをやっていると、後ろでゴチャゴチャゆーとる奴がいるではないですか。

「おい、Vゾーン行くつもりじゃ」「情けねー」（一部富山弁で書く事を許して下さい。御旅屋さん、懐かしいですか？）

僕は「情けなくて悪かったのー、Vまで来たがは初めてなんじゃい！」と思いつつ、黙々とやっていました。

死に死にになって**（注…死にそうになりつつも、という意味です…御）**カメさんをクリアすると、「オレならもっと行くなぁ」「一番つまらんエンド」と小さい声が聞こえ、思わず頭がドッギャーン!!…となりそーなのをこらえ、その日はそのまま帰りました。

後日、そいつらが筐体2台を占領して、点数かせぎ&連チャンをしている所を見ました。もしその時怒りが理性を上回っていたら「こいつらのニオイを消してやるッ！」と叫んで、電源を引き抜いていたかもしれません。

そこで一言。「これがッ！これがッ！これがゲームオタクッ！モラルフォール・フェノメノンだッ！」ウォォォム！

（富山県　いぬがみあきら君）

★これは絶対ルール違反だよね。自分がやられたら不愉快なことは他人にもやっちゃいけない。これ、小学生でも知ってるルールだぜ。お互い様だけど、気を付けよう。

ハムレットの心境です。言っていいのか、悪いのか!?

ぼくは、○×高校新1年生です。推せん入学でしたので趣味などを聞かれました。本当はゲームなのですが、音楽鑑賞と言ってしまった。そのことが今でも心にひっかかっています。

とは言っても、ゲームセンターのゲームが〝趣味〟の一つに取り入れられますか？学校や世間で通用するでしょうか？

でも、やはりマニアであれば、正直に『ゲーム!!』と言うのがあたりまえなのでしょうか？

とても疑問です。

（愛知県　KKK君）

★ホントにムズカシイ問題だな。ボク、ワカンナーイ。冗談じゃなく、私も君の立場だったら、同じだったかも。でも誰か一度試してみてよ。

機械だけに頼らず、こっちの意見もよく聞いてよ

僕はそのゲームセンターがあまり好きではなかった。なぜなら、そこの機械はコインを殊のほかよく飲み込み、しかもお店ではそのコインを絶対に返してはくれないからだ。

しかし、その日はテストが終わったという解放感があって、友達といっしょにそのゲーセンへ行くことになった。

友達と忍者くん阿修羅ノ章をやろうということになり、僕は彼から50円玉を受け取り僕のと合わせて2枚を機械に投入した。しかし表示されたクレジットは1。どうやら飲み込まれたらしい。

僕はその友達の手前、飲まれた50円をあきらめる訳にもいかず、無駄だとは思ったが、カウンターのオッサンの所へ行って訳を話した。

すると、いつもの答えが返ってきた。

「じゃ、おじさんの前で、もう一度お金を入れて証拠を見せておくれよ！」

僕は反論した。

「さっき飲み込まれても、今度は飲み込まれない場合があるじゃないですか！」

「そんなことはない！　機械は正直なんだ！」

どんなに言っても、このオッサンには全く通じなかった。

「じゃ、あんたは俺がウソついてゲームをしようとしてるとでも思っているのか！」

僕が怒って言うと、「もちろんさ」という答えが返ってきた。僕は激怒し、激しい口論が続いた。

しまいには、そのオッサン「あんた、学校はどこなんだ？」と言って、僕の胸ポケットの生徒手帳を取り上げようとしやがった。

冗談じゃない！　どんな権利があって生徒手帳を取り上げるんだ。これじゃ脅迫じゃないか。

僕は憤然として出口へ向かって無言で歩いていった。こんな不愉快な思いを、ゲーセンでしたのは初めてだ！

もう二度とこのゲーセンには出入りしない。店と客との信頼関係が成り立っていない店は、自然と客が離れていくものだし（事実、その店には固定客はいない）、そうでなければ、店側も自分達の悪い所を正そうとしないからだ。

もっとも、この店のオッサンが自分の悪い所に気付くとは思えない。なにしろ、ゲーム機のことを全く分かっていないからだ。ゲーム場で生活をたてている以上、もっとゲームのこと、メカのことを勉強してほしいよ。それ、当然じゃないですか！

（栃木県　小森正樹君）

★コインを飲み込まれるというケースはゲーム機だけでなく、ジュースや切符の自動販売機の場合でも、体験した人は多いじゃない？　機械を信用するのは当然だけど、絶対ということはありえない。やはりお互いの信頼関係だと思うのよね。

ところで、話は違うのだけど、中学生の読者の中で、6時をちょっと過ぎたり過ぎそうになると、お店の人が「警察を呼ぶよ」という言い方で言われた、という葉書がよく来るのよね。これ、悲しい。信頼関係がまったくなくなってしまう。「警察を呼ぶ」なんて言葉を絶対使わないでほしい、とお店の方々にお願いします。

Ⓣ

こちら こだわり派

だれだって
自分が一番正しいと
信じたい
でも自分以外にも
そう信じている人が
いることを忘れたら
こりゃ喜劇だ

ゲーメストはオペレーターの味方です

埼玉県・須田

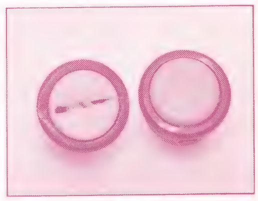
実のところ貴誌を自分で買って読むのは今回が初めてなのです。

申し遅れましたが、私はスーパーのニチイでゲームコーナーの店長をやっています。

今までも、貴誌のことは子供達が持ってくるのを借りてすこし目を通したりはしていましたが、最初から最後までシッカリと読んだことはなかったのです。

そこで、なぜ今回手紙を出す気になったかということですが、ハッキリ言って貴紙はオペレーターにとって味方だなと思ったからです。

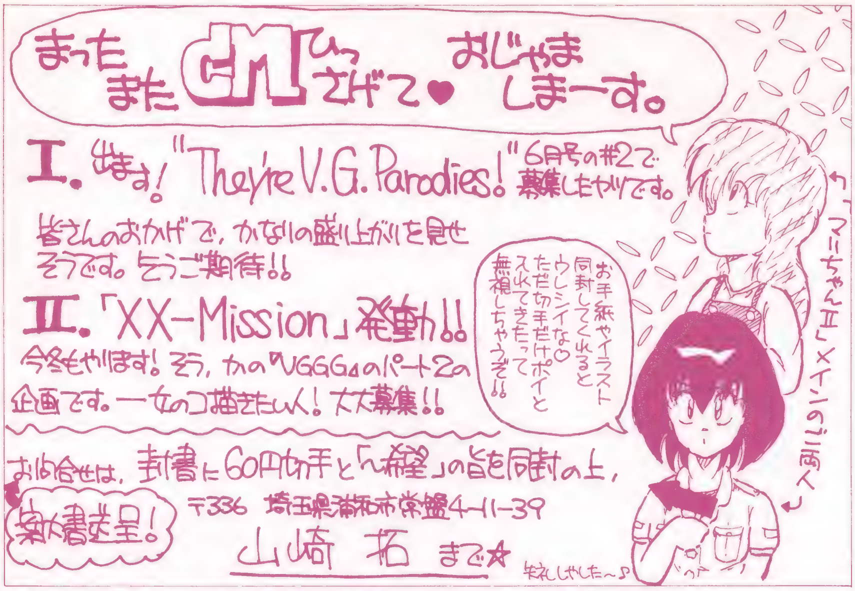
よく他誌だとバグを悪用した永久パターンを紹介したりとか、オペレーターにとっては、どちらかというと迷惑な記事で読者をつないでいるのをよく見掛けるのですが、貴誌を見たところバグを悪用した点稼ぎをさとしたり、ボタンのこすりを取り上げたりで、オペレーターとしては非常に好感が持てたからです。



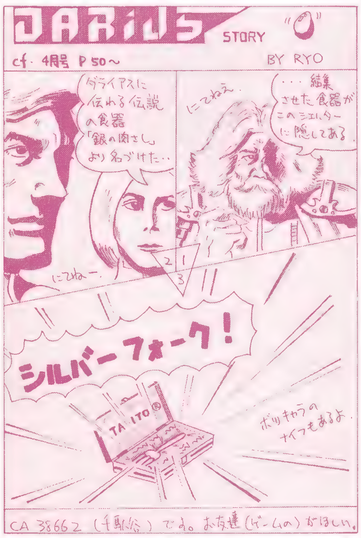
さて、その“こすり”の参考資料がありますので送ります。同封のボタンヘッドですが、エキサイティングアワーで使用していた物です。よくこんなになるまで使っていたって？

ほんとですね。でも2週間ぐらいでこうなっちゃうんですよ。（流行っていたころはですけど）特にコインでこすられると悲惨です。

今後、記事になりそうな情報でも提供しましょうか。がんばって下さい。



▲(埼玉県　山崎拓さん)★もう何も言う必要はないでしょう。ファン必見!!　よいしょ!と。



▲(東京都　長谷川亮一君)
★先に描いた人の勝ちだね、これ。

ご商談コーナー

礼儀正しくテキパキと

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

●売ります

☆セガゲームミュージックVOL1、2、タイトーゲームミュージックVOL1、コナミゲームミュージックVOL1、3、ナムコゲームミュージックを各1500円から1000円で。希望値段を往復ハガキで。
(〒272—01　千葉県浦安市猫実2—21—34　大塚光直)

☆ゲームミュージックレコード15枚(コナミ、セガ、タイトー、ナムコ、テクモ、SNK、カプコン等)計15枚を20、000円で。W葉書で連絡を。
(〒303　茨城県水海道市天満町1705—9　荒井春男)

☆セガSC3000と専用ゲームソフト10本　ベーシックレベルⅢ。まとめて15、000円で。連絡はハガキで。
(〒066　札幌市西区曙4条3丁目14—1　工藤真)

●買います

☆アーケードゲーム基板、カルテット2、アテナをできるだけ安く売って下さい。
(〒242　神奈川県大和市福田2059—1　保田章)

●その他

☆ファンタジーゾーンの基板を安価で売ってください。
(〒438　静岡県磐田市城之崎3—4—2　浅井康史)

☆SEGAマークⅢを5000円で。往復ハガキで連絡を。かなり安いので、売ってくれた人にはワンダーモモのポスターをさしあげます。
(〒573　大阪府枚方市香里ケ丘10—3770　山崎修志)

☆ナムコのミニコミ誌NG4号(特集リブルラブル)がなぜか家に3冊もあるので、誰かにさしあげます。
(〒023　岩手県水沢市真城ケ丘1丁目2—1　山形雄介)

☆ビデオゲームの好きな人、うまい人文通しましょう。島根県の人希望です。
(〒699—04　島根県八束郡宍道町宍道553—2　小林良介)

☆読者の生の声が聞きたいので、個人的に文通希望します。年齢、姓別、まんべんなくカバーできれば…と思います。多忙ゆえに返事が遅れることが多少あると思いますが、お許しを…。
(〒170　東京都豊島区巣鴨4—19—12　みのり荘6号　御旅屋喜久)

★わーい、また私用で誌面をつかっちゃったーい♡　しかし、相かわらず筐体&基板買いますってお便りが多い!　というわけで情報を1つ…。先日、某編集部員が5万円という格安な値段で筐体と基板2枚(かなり新しい方)を手に入れた…。相場なんてそんなもんです。

CMです

I "SPREAM"って知ってます?
そうです。東北地方を中心とするサークルです。
その"SPREAM"の会誌"Superior—vol.3"が完成しました。今回は全国のゲームファンに、少しでも私達の本を読んでもらいたいと思って、まじめに楽しく作りました。
"Superior—vol.3"を希望の方は、返信用切手を同封の上、下記の所まで送って下さい。

II イラスト、カット等を書いてくれる人を"大"募集します。我こそは!という人は、かわいいと思わせる女の子のゲームキャラクターを書いて送って下さい。

1,2とも お待ちしてまーす!
〒963
福島県郡山市鶴見坦3-14-37
川島啓司

▲(福島県　川島啓司君)★あのSPREAM-SOL君です。会誌をみんなで読んでみない?

お便り待ってま〜す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

100%取り出せるスィートランド攻略法!



運命の出会い

東京にあるSキャロットハウスに足をふみ入れたトタン目についたのは、一心不乱にスイートランドのテーブルで、チョコレートをすくっている中年男性の姿であった。近づいてみると、その男は目をつり上げて、メモを取っている。周囲のことはまるで眼中にない。

男をよく観察していると、な、なんと、目指したチョコレイトは100パーセント落としているではないか。こいつはただ者ではない!

「お客さん、いったいあなたは何者ですか?」

「エッ、ワタシ? ワタシはゲーメスト大学のワカシーホです。機械工学部の教授をしてますが…」

「エーッ? あのワギャンを攻略して有名なワッフマン先生のいるゲーメスト大学の先生ですか」

「そうです」

「ひょっとしたら、このスィートランドも攻略法を発見して、学会で発表されるとか?」

「9月に発表しようと考えてます」

「しばらく見せてもらっていいですか」

「見るだけですよ」

ということで、ワカシーホ教授のスィートランドの攻略をスパッてきた。学会発表の前に誌上で大公開といこうか。

なんと大胆不敵

教授のやり方を見ていると、

①台を選ぶことが大切

台の中の景品は、店によって違う。キャンディ、チョコレイト類、カプセル、バッジ、ぬいぐるみ、マスコットなどが多い。

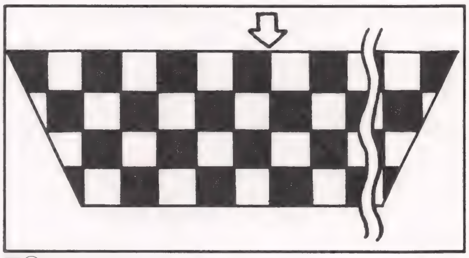
プレイできる台は4台ある。スライドテーブルに一番多く景品が乗っている台を選ぶことがコツのようである。

②狙った景品をすくう技は?

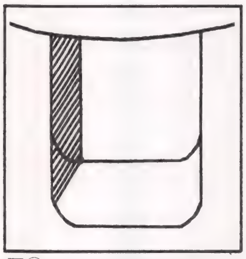
まず図①を見てほしい(図①も図②もワカシーホ教授のメモをスパッたものである)。図①の斜線部分は危険地帯である。落とすことは不可能と思って間違いない。目当てのものが乗っていても、また乗せたとしてもあきらめた方が良い。

バランスのとれたテーブルを見つけたら図②を見ること。これはスィートランド本体の側面についている模様だが、図に示しているように7マス目と8マス目のところに目当ての景品がきたら、ボタンを押す。余程大きい景品でない限り、100パーセントの確率でつかむことが出きる。

つかんだでもまだ気をゆるしてはいけない。すくった景品を手にするには、1段目で落とすことが大切。しかし、大きい景品の場合は、2段目に落とすようにする。なぜかというと、大きい景品の場合、1段目で落とすと景品が2段目にぶつかり、そのまますべって段から落ちてしまうという可能性がある。気をつけなければならない。



図②



図①

これで狙った景品を手にすることが出きるという訳。しかし、なんと大胆なスィートランドの攻略ではないか。

この本を見たら、ぜひ君も試してみてくれ。

最後にワカシーホ教授は機械を持ち上げて、景品を手でとるという究極の邪道に挑戦してみた。すると、スィートランドは怒り、悲しみ、助けを求めて、テルト音を5秒間にわたって鳴りひびかせたのである。

「オー神様、スィートランドには愛とやさしさを——」とワカシーホ教授はつぶやいた。

(スパイ大和ではなくCCV)



マニア向け講座

この通りやれば絶対できる

究極の1コイン 天界パターン

1 COIN

構成／GOD鈴木
監修／ZNJ

君キミ。1コイン天界クリアなんて無理だと地獄の底に沈んだまま、あきらめ切っている君よ、神の声に耳を傾けよ。さらば天界の門は開かれん。何？　それでも無理だと？　愚か者めが……私は神である。信ずる者は救われる。アーメン。　——ことさらGOD

社主命令だ 不可能を可能にせよ

新声社創立100周年を記念して、社主から特別命令が出た。「究極の1コイン天界パターンを作ってみろ」と。

新鮮なネタを仕入れる為に、1コイン天界が出てる、と聞かされた、某キャロットに出向いたが、しかしそこのネタは腐っていた。

1コイン天界はやはり不可能なのか？　たとえできたとしても、天文学的な運でしかないのだろうか。

我々を待っていたのは挫折の日々であった。

しかし、都内に1コイン天界をパターンで叩き出した天才プレイヤーが出現した。

我々は彼にそのパターンを見せてもらい、愕然とした。

「なるほど、合理的だ!!　これならいくらでも天界を出せるゾ!!」

ここに公開するパターンは、そのパターンを、さらに究極的につきつめたパターンである。

1コインクリアですらかなり難しいのに、1コイン天界となると、もはやたとえ様のないほどの困難がある。だから1コインクリア（地獄界とか）までこぎつけても、天界なんか無理だと挫折した人間は多いと思う。

しかし、とりあえず1コインクリアはしている努力派プレイヤーなら、このパターン通りにやれば天界は絶対に保証できる。君は挑戦せねばならない。

なーんて、堂々たる宣言はこの位にして、以下、GODが大秘技を公開しましょう。（また自慢になったか。直らんな。）

第壱の秘伝 キャラクター調節こそ勝負

1コインでこのゲームをやっている場合、空中敵の出てくる順番・時間は地獄火も含めて完全に決まっています。それを地上物にいかにうまく合わせるか、が勝負。スターフォースのキャラクター調節に多少は似ています。

4・5面で空中の敵のパターンが理想的なものになる為には、2・3面で、現在自分がパターン（理想的時間）より早いか遅れているか、たえず認識し、時間（キャラクター）調節する事が必要です。

例えば、2面の後半で毒気が3匹出てくるハズですが、2面の2回目の店に入っている場合、神の池の前で、その毒気が出てきたら走りが遅い証拠。神の池の後の階段を降りたあたりで出るのが理想的なスピードです。

又、神の池の会話で毒気が消される場合もありますが、毒気3匹の後の空中敵のパターンは、首つき1匹→押し出し霊1匹→押し出し霊3匹と続くから、それを見て走りが早いか遅いか判断できます。押し出し霊3匹が出る前に青鬼の所まで行きたいもの。

2面の2回目の店に入らない場合は、それだけ早いハズだから、毒気3匹が出る頃に青鬼の所まで行く位がいい。

2面の2回目の店に入ってたら、3面の店は無視し、2面の2回目の店に入ってなかったら、3面の店に入り、入る店は3店におさえて下さい。

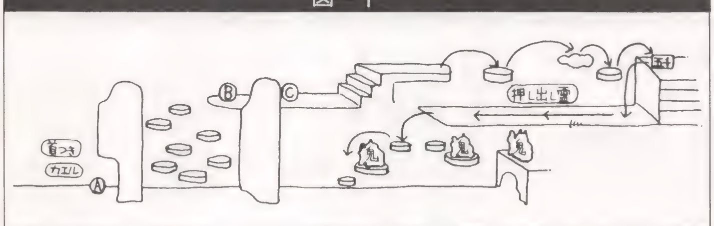
ちなみに、2面の2回目の店までかなりのスピードで走ると、店の前まで来ても店がまだあいてない、という究極のバグが見られます。

第弐の秘伝 鬼ヶ島からキャラクター調節

3面の前半でも毒気が3匹出てくるハズ。最初の海を渡り終る頃に出てくるのが理想的スピード。

ちなみに、この海を渡っている途中で毒気に出てこられると、「うーん、パターンが5秒位遅れているなァ」とブツブツ言えて、マニアバカ度を発揮する事ができます。（なんのこっちゃ）

図−1



鬼ヶ島のパターンですが、図−1を見て下さい。Ⓐ地点まで来たら、そこら辺のザコを片付けて、ちょっと待ちます。

ここまで理想的パターンで来てたら、首つきが3匹、その後にカエルが数匹降ってくるハズです。ここでのキャラクター調節は、鬼退治をやり易くするだけでなく、究極の4面パターンの布石となります。

ちなみに、カエルが出てくる時は、左にちょっと戻り、石段にカエルが下りてこない様にするのがコツ。石段にカエルがいると登りにくくてしょうがない。

それらの敵を片付けて石段を登り、Ⓑ地点で最大気合をためて矢うち鬼を殺し、Ⓒ地点で気合を少しためて一気に階段を登り、ヤリガイコツを殺し、五千を取りに行きます。

この間、空中敵は出てこないハズです。五千を取って降りて、抱きつき鬼を処理している時に、押し出し霊が3匹出てきます。そのしばらく後に、もう1回押し出し霊が3匹出てきますが、鬼退治をする為に下に降りる時に、それらが出るか、又は鬼に気合を撃ち込む時に、それらが出てくるのが理想です。

そうすれば、その次に出て

くる首つき3匹までの間に、余裕で5千を回収するなり、残った奥の鬼を殺すなりできます。

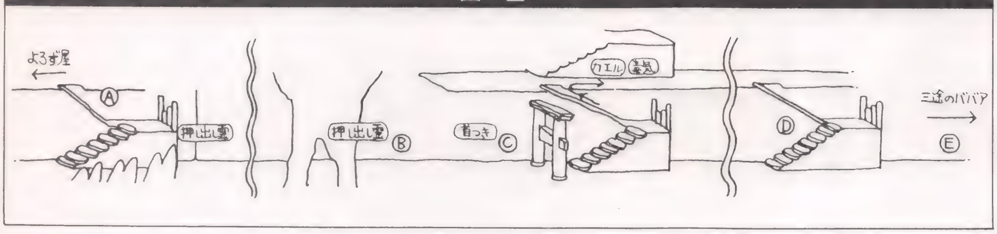
そして下に降りて水に入る頃に、首つき3匹が出てきたら、すべてパターン通りだった証拠です。

第参の秘伝

4面の究極パターン

4面の最初に、いきなり毒気が数匹出てきたら、ここまで完全にパターン通りに来ていた証拠。店に入っている間に1匹目の地獄が消されるハズです。

図―2



機転が必要

で、さっそく三途のババアの所まで行く訳ですが、図―2を見て下さい。

速攻で走った場合、ⒶからⒷ地点にかけて押し出し霊が出、Ⓒ地点で首つきが数匹出てくるハズです。この首つきを殺し、その後にカエルと毒気が出てきますが、それまでの間に階段を登ってしまうのがポイント。

Ⓓの階段を下りる時、空中敵が重なり、多少やっかいですが、なんとかなるでしょう。以上の通りにパターンが進めば、三途のババアまでノーダメージで行く事も可能です。

Ⓔ地点で2匹目の地獄火が出てくるから、三途の川原のザコと一緒に処理して下さい。

2番目の地獄火の後の空中敵のパターンは、押し出し霊数匹→押し出し霊3匹→首つき3匹で、この3匹の首つきを使って三途のババアを飛び越す訳ですが、それだけでは甘僧。

冒頭でも説明した通り、空中敵の出てくる順番と時間は決まっています。又、このゲームは竜宮城でのデモ以外は、ほとんど空中敵の出てくる時間に含まれています。

具体的に言うと、神の池などでの会話や、よろず屋で買い物をしている時や、1、2面の最後の鬼と戦ってる時にも、その時間に相当する空中敵は出た事になってるのです。（もっとも1、2面の鬼の所でバグって、本当に空中敵が出てきてしまう事があるが、やめてほしい。）

だから、そういった所で時間を喰うのはムダなので、テキパキやる必要があるのですが、逆にそれを利用してしまう手もあるのです。

つまり、プレイヤーにとって都合の悪い空中敵が出てくる時間に、店に入るなり会話をするなりして、その敵を消す事ができる、という理屈です。4面の店に入ってる時に1匹目の地獄火を消す、というのもいい例でしょう。だから、もし店に入るのが早過ぎて、すぐ出たら地獄火が出てしまう、と思ったら店から出るのを少し遅らせる、という機転が必要です。

三途のババアの飛び越しは…

さて、三途のババアの飛び越しに話を戻します。

三途のババアの前で首つきを3匹出しますが、実はその後の空中敵のパターンは、毒気数匹→押し出し霊数匹→首つき3匹となってるのです。

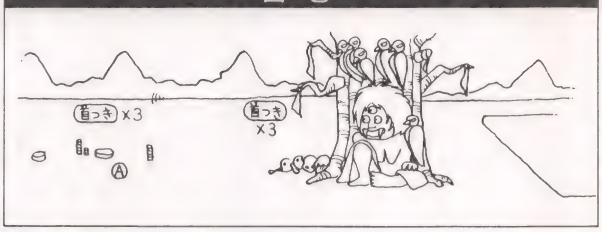
図―3を見て下さい。まずⒶ地点で首つきが出てくるのを待ちます。出てきたら、それらを連れてすぐに三途のババアの所に行くのですが、会話の時にボタンを1回も押さず、全部の会話をわざと遅らせます。そうすると毒気と押し出し霊が会話で丁度消され、会話が終った時に首つきが3匹出てきて、首つきがこれで合計6匹になります。これで飛び越しを失敗する事はほとんどなくなります。

ただし注意してほしい事が少しあります。

三途のババアの前の定位置空中敵である押し出し霊を出させた後に、余裕を持ってⒶ地点で首つきを待つ事。押し出し霊がドッと出ている時に首つきが出てくる時間が重なると、キャラクターオーバーで首つきが出てこない時があるのです。

又、図―3のⒶ地点は空中敵を待つ限界点でこれ以上右に行くと敵がまったく出てこない謎の安全地帯領域に入ってしまうので注意。

図―3



周到な作戦が必要

しかし、三途のババアを越した後、すぐにクリアしてもやはり甘僧。5面の最初に3匹目の地獄火が出てきてしまうからです。

三途のババアを越して沼を渡った所で押し出し霊をかわし、残ってる首つきを処理します。そして少し待って押し出し霊が3匹出てきたらエンマ様の所に行ってクリアします。これでエンマ様の会話で地獄火が消されます。又、4面クリアの時間を一定にする事により、5面の空中敵のパターンを揃える事ができるのです。

1コイン天界は5面さえ極めればいい、というものではなく、4面でパターンを合わせておく、という周到な作戦の上に成立するのです。4面を征する者が天界を征する、と言っても過言ではないでしょう。

又、押し出し霊をよけてる内に、間違ってすぐにクリアしてしまった場合も、エンマ様の会話を全部遅らせればなんとかなります。

第四の秘伝

ここからが腕の見せ所？

あせるでない万全！

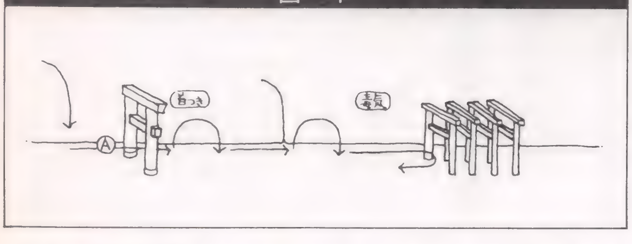
5面の最初は、早めにジャンプするのは危険です。なぜかジャンプボタンが反応しない場合があるからです。ちょっと待ってから、せむし小森谷の頭の上をはねて越して下さい。

最初の縦スクロールを降りたら、一旦図4のⒶ地点で待ち、首つきが出てきたら、一気に走り、横スクロールで消し、鳥居の中の2匹のせむし小森谷をスクロールアウトします。

次に図1―5のⒶ地点まで来たら、首つきが出るのを待ち、それから走り、首つきを消し、沼のギリギリ手前まで来たらちょっとひき返し、沼に必ずいる首つき1匹をスクロールアウトします。ひき返す位置は、5千が画面から見えなくなるあたりが最短です。

ちなみにⒸ地点のジャンプする位置は、図の様にギリギリ崖から自分がはみ出してない位置から飛べば、五千を取らないで、雲に乗れます。もちろん、落下地点の雲が下がっている時に飛ぶこと。

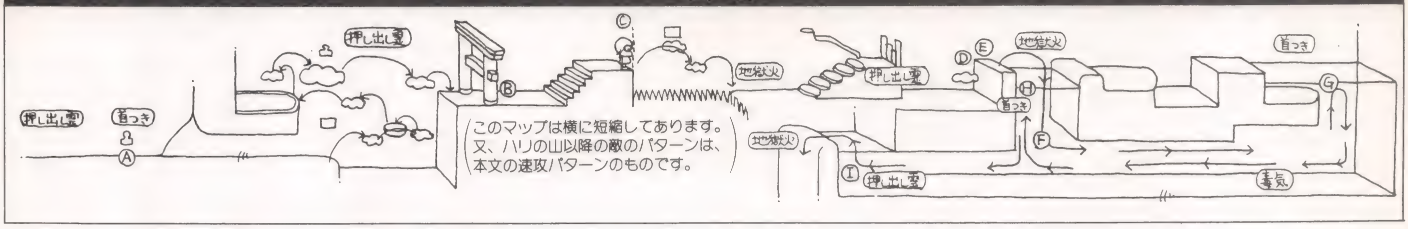
図―4



地獄火対策

で、ここから地獄火に対処するパターンは2通りあります。

図—5



途中の雲を手早く登れれば、ハリの山を越したあたりで、4匹目の地獄火が出てくるハズです。それからⒹの雲で登って水の中の縦スクロールで地獄火を消す訳ですが、その時に5匹目の地獄火が出てくるから、まとめて消します。

Ⓔ地点である程度地獄火を引きつけ、地獄火は上下にゆれながら近づいて来るから、うまくタイミングを見て一気に下に潜るのがコツです。

それから右へ行き、Ⓖ地点に行きます。地獄火が残ってても、この時の縦スクロールで消せます。

Ⓖ地点で首つきが数匹出てきたら、再びⒽ地点に戻り、そこでも首つきが数匹出てきたらⒾ地点へ行き、押し出し霊が出てきたら、その直後に6匹目の地獄火が出てくる証拠だから、水からあがって下に降りて下さい。これで6匹目の地獄火が消せます。

さて、ここで話を少し前に戻し、途中の雲を登るのに少し遅れた場合を説明します。

そうなると、ハリの山を越す時に丁度4匹目の地獄火が重なり、着地地点に地獄火がいた、という悲劇が起こり易くなります。

となると、ハリの山を飛ぶ前に地獄火が出るのを待つ方が安全となりますが、さらにそこまで遅らせるとⒹ地点で雲が上がる前に、目の前に5匹目の地獄火が出てくるという悲劇が待ってます。

それに4匹目の地獄火の後はドッと押し出し霊が出てくるから、その中でハリの山を飛ぶのは困難だし、ひどいと押し出し霊の群れにはじかれて五千を取らされてしまう、という悲劇がさらに待ってます。

だから、たとえハリの山を飛ぶ時に地獄火が出てしまうな、と思っても、ハートなり饅頭が残ってたら強引に行ってしまう方がいいでしょう。

もしゆっくり行くのならとことん遅らせる必要があります。

まず階段の石を出させ、Ⓑ地点に戻り、4匹目の地獄火を待ちます。それからできるだけゆっくり階段を登り、ハリの山を飛び、そこで待ちます。この間地獄火を時々撃って遅らせる事。

これで5匹目の地獄火が出てきます。その直後に首つきが数匹出てくるから、それを出してから一気に右に走ります。これでうまくいけば、首つきは横スクロールで消され、Ⓓの雲が上がるのを待つ時、地獄火を撃って迫って来るのを遅らせる事ができます(2匹重なっているから、あまり効果はないのだが)。

ここまで万全を期しても、Ⓓの雲が上がる前に地獄火が来てしまう、という悲劇があります。しかし、プレイヤーとしてできる事はすべてやってる訳で、これだけやって負けたら、もはやサギとしか言い様がないでしょう。

水の中での空中敵のまき方ですが、Ⓗ↔Ⓕ地点の縦スクロールだけで全部処理する、という方法もあります。遅れのパターンの時は、その方が楽のようです。

又、水の中での空中敵のまき方をもう少し補足説明すると、水の中で中途半端な位置で待ってると、壁で敵が消され出てこず、時間がつかめなくなる場合があります。どの場所で、どの敵を出させるか完全にパターン化しないとダメです。

6匹目の地獄火退治

さてさて、6匹目の地獄火も多少問題があります。

Ⓘ地点で押し出し霊が出てくるのを確認してから下りたのに、下りてから6匹目の地獄火が出てしまう場合が、ごくまれにあります。これはどうやらⒽ→Ⓘの移動が早過ぎる場合に起き易い様です。

逆に、それが怖くてⒽ→Ⓘの移動を遅らせると、水から上がる時に目の前に地獄火が出たりして、とても心臓に悪い。やはり、この最後のスクロールにぴったり地獄火が出るパターンを作っておきたいもので、一例を挙げると、Ⓗ地点で首つきが3匹出るまで待ちます。それから一気に行って降りれば、丁度地獄火が一瞬出て消されるハズです。(実は、このパターンはほんの少し早めなのだが、水から上がるとき押し出し霊に邪魔され、多少時間を喰う為、結局ほぼ合います。)

第伍の秘伝

ここまで来れば負ける要素はない?

雲の完璧パターン

さてさて、問題はこの最後の雲。1コインで血の池までは来れるけど、雲がどうしようもない、という人は多いのではないでしょうか。

しかし、実は雲にも完璧パターンがあります。この雲のパターンを極める事により、1コイン天界の確立が飛躍的にのびる事は言うまでもありません。

雲のパターンはいくつかありますが、熊本の某ゲームセンターの常連の人から教えてもらったパターンが、一番簡単なのでそれを書きます。

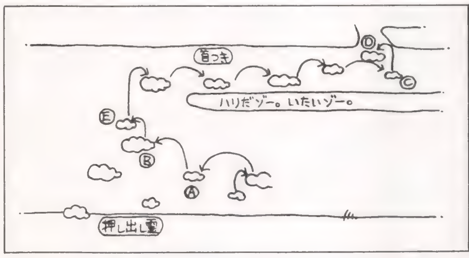
まず血の池の一番奥まで行きます。その間一回もジャンプしない事。で、奥まで行くと奥の雲が丁度上に上がってくハズです(図—6)。この雲が上に上がりきったらジャンプしてスクロールさせ、下りてくる雲に乗れば、後は図—7のⒹの雲まで一気に登れるハズです。

ちなみに、Ⓐから Ⓑの雲に飛ぶ時だけ、ほんの少し待ちますが、それもパターンだから、無理して早く行くと、逆にパターンがくずれる恐れがあるから注意する事。

そしてハリの上の雲を渡ってる時に首つきが出てきて、図—7のⒹの雲が上がるのを待ってると、後ろから首つきが寄って来ます。すぐに雲が上がってくれればいいけど、大抵はすぐに上がらないので、集まって来る首つきに乗って登って下さい(図—8)。うまくやれば3ゲージ位しか減りません。

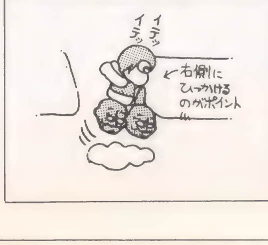


図—6



図—7

図—8

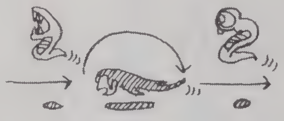


ただし、このパターンの問題は多少早過ぎる事。図—7のⒸの雲まで来た時点で首つきが出尽くしてなく、Ⓓの雲に渡ろうとした時に目の前に首つきが現われ、渡れない時があるのです。

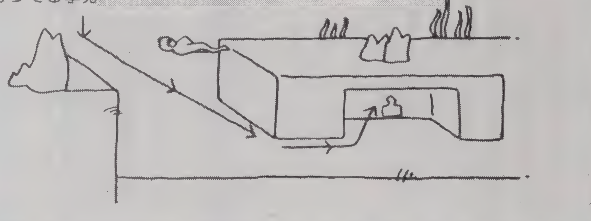
血の池に入って少し歩いた時点で、最後の押し出し霊の総攻撃が始まる位が最終的にいいタイミングで、それより早い場合は、押し出し霊が出だすのを待った方がいいでしょう。ちなみに、まっすぐ奥まで歩いていれば、押し出し霊にはほとんどあたりません。そのすぐ後に、1匹だけ押し出し霊が出てきますが、それがスクロール調節の時に重なれば、時間的にはほぼピッタ

ワンポイントテク

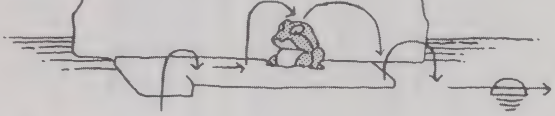
4面の三途の川原に出てくるワニヘビ・女首・一つ目の混合攻撃はよく見てれば左図の様にかわせます。ここに限らず、ヘタに殺すよりよけていった方が早い場合が多い事も知っていてほしい。



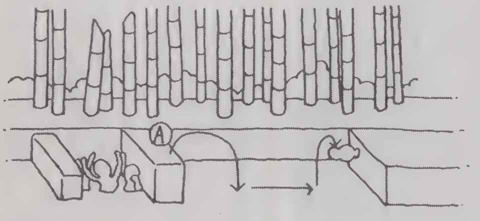
3面の最後の海で下図の様に素早く行くと画面の右端に行く事ができ、右下で竜宮城の踊りを見てるデモが見れる。ただそれだけ（水カキを持ってる事）。



1面のガマ親分の所は、この様に速攻で行けます。人面樹も飛び越せるから、走ろうと思えば、人面樹の後の石以外1面はノンストップで行けます。1面は2分以内でクリアできます。



2面の初めの沼は、Ⓐ地点からおもいっきりジャンプして速攻で行けばすぐ雲に乗れます。（ただしちょうにはぶつからない事）雲に乗った時、丁度敵が来るから、雲の左端にいて待ってれば、敵は目の前を落ちていきます。



りでしょう。

以上のパターン通りに事が運べば、オシャカ様の前にたどり着くのはスタートボタンを押してから約14分15秒後の事でしょう（10秒と誤差はないハズ）。

雲と上手につき合う法

ここで雲について、もう少し補足説明を。

手前の雲からも当然登れる訳で、要は奥の雲から登るパターンと一緒で、1段目の雲がどの位置の時にジャンプしてスクロールを調節するか、です。しかし、1段目の雲だけ調節すればいい奥の雲のパターンと違い、手前の雲のパターンは2段目の雲もパターンを合わせなければならず、奥の雲から登る方法よりパターンが微妙で多少難しい、という欠点があります。

しかし、当然奥よりも手前から登った方が早い訳で、もし血の池に来るのがかなり遅れ、奥から登ったら間に合わない、という時の為に、手前から登る練習もしておいた方が完璧に近くなるでしょう。

又、雲に登るのが遅れ、図－7のⒺ地点あたりで首つきが出てきてしまった場合、それでもさらに、なんとか雲に登れ、Ⓒ地点まで一気に行ければ、逆に首つきをうまくまく事になり、その後は毒気が数匹出てくるだけだから、Ⓓの雲に乗って楽勝で登れます。

逆にⒺの雲で、どうしても首つきが邪魔で登れない時は下に飛び降りて首つきを消すのも手です。実は下に降りて、すぐ手前の雲に乗れば大抵Ⓔの雲まですぐ登れるパターンになってるのです。もしその後、さらにサクサクと行く事ができれば、3匹の地獄火が出てくる前にギリギリクリアできます。（正確には3匹の地獄火が出てくる中をギリギリクリアできる、なのだが。）

又なんらかの理由でⒹの雲に乗るのに失敗した場合、首つきが数匹いる訳なんだけど、1コイン天界を目の前にして、完全に舞い上がってしまい、無理やり首つきにもまれながら何とか上に上がろうとしますが、それはほとんど無理。

それに、一度上に上がってしまったⒹの雲は、思ったほどなかなか下がってくれないもので、それまで首つきにもまれて待つのはほとんど不可能です（できた、という例も一応はありますが……）。

ここは一発逆転の発想で、ひき返す、という手があります。それから又戻って登り直す、というのが一番理にかなった考えだと思います。

ちなみに、図－8の首つきを利用するパターンですが、旧バージョンの場合、首つきのスピードが遅い為、首つきが来る前に雲が上がってくれる場合が多く、そういった事も含めて、このゲームは旧バージョンの方が簡単だと思います。

秘伝番外編

誇るべきテクの数々

以上がゲームストスタッフが総力をあげて開発したパターンです。たとえ、天界を狙ってなくても、1コインクリアを目指す場合、ここに書かれたパターンが最も優れていると自負しています。

特に、最後の縦スクロールで押し出し霊が出だしたら降りるパターンも、6匹目の地獄火を消す為だけでなく、そうする事により、血の池の雲にたどりつく間に押し出し霊を出させ、次の首つきまでかなり時間があるからその間に登ろう、というもので、この隙間が1コインで雲に登るのに最も適しているのです。

実に10匹以上もの押し出し霊の総攻撃が雲を登る時にモロに重なった時の悲劇は、1コインでここまでたどりついた事のある人間なら、誰にでも経験があるハズ。

又、血の池で必要な時だけジャンプして、スクロールを調節する訳だから、その時にもろに押し出し霊が重なるのはまずいのです。

ちなみに、これは余談ですが、パターン通りにクリアし、雲の上を強制スクロールされてる時に、押し出し霊が重なるのですが、レバーを左に入れてショットボタンを撃って押し出し霊を殺すと、そこまで天界パターンでも人間界に行く事ができます。（ぜんぜん役に立たないって？）

又、残1ゲージでクリアして、強制スクロールされてる時に敵にあたると、やはり死にます。

とにかく、これで1コイン天界はまぐれではなく、完全なパターンの上に成立しているのが理解できたと思います。

結局5面は、敵を殺さず金も取らずに行けば天界という制約（？）がある為、定位置敵キャラは、スクロールアウトできる物ばかりになっているから、その分アクション的要素で難易度を上げてます。逆にその為、5面は縦スクロールが多く、地獄火を消し易い、という状況を作ってしまったのです。

さらに5面でも、特に縦スクロールが集中している所に3匹の地獄火が重なるあたりや、血の池に行けば丁度押し出し霊が出尽くしてくれるあたり、パターンの妙で、これはもう1コイン天界をやる為に作られたゲームではないのか、と錯覚を覚えるほどですまくっただけだが）。

（単に恐るべき偶然が重なり

なお、ここに書かれたパターンが全部うまくいった時、理論的には1コイン天界で、なおかつ、ハート＋饅頭残しが一応可能です。

私はハート残しまでしかやった事はありませんが、それでも3ゲーム連続1コイン天界という記録を持ってます。ここに書かれたパターンが、いかに確率が高いかわかると思います。

1コイン天界の感動は、実際に出した人間にしか理解できないでしょう。みなさんも、その感動を自分の手で味わって下さい。

なお、ここに書かれたパターンはニューバージョンなら全ランク対応で、旧バージョンは少なくともノーマルランクは大丈夫です。（イージー、ハードはプレイした事がない。）

又、ハードランクは、単純に難易度的に、1コイン天界は難かしい様です。

●いまさらグラディウスの会●

グラディウスとの出会い

グラディウス2000万点への道①　めぞん一刻

先月号の予告通り、今回から連載形式でグラディウスの完全攻略法を紹介するぞ！　とは言ったものの、誌面の都合上、今回は担当者めぞんのグラディウスにまつわる話を、めぞん自身の言葉で紹介しよう。

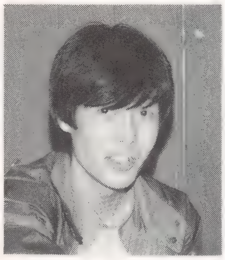
ネーミング聴きたさに

僕がちょうどエグゼドエグゼスにはまっていた頃の事。高校3年だったから2年程前ということになるかな。

ゲームが終わってふと気付くと、後ろの方からさわやかな音楽が流れてきたんですよ。それがグラディウスのネーミングの音楽だったんですね。

で、ネーミング聴きたさにグラディウスを始めたわけなんだけど、当時グラディウスは福岡市にある僕の家から往復1700円もかかる所（黒崎キャロット）にしかなかったんですよ。もちろん交通費なんてないから、自転車ですよ。往復3時間もかかるんだけど、それにもめげず毎週出かけてはプレイしに行ってた訳。

初めて1周できたのが初プレイから1ヵ月ぐらいの時で、その日喜んで家に帰ったら、ヤマト（愛犬）が車にはねられて死んじゃってたんです。



あの時は複雑な心境でしたねえ。

グラディウスで得たもの

こつこつとやっていくうちに、腕も上達してきた訳で、そうなると僕のプレイを見てきたんですよ。どこに行っても声をかけてくれる人が増えてきたんですよ。どこに行ってもね。内気な僕にしてみれば、こんな風に友達が増えていくのは本当にうれしいことだったんです。ライバルといえる者も現れて、本当に燃えましたね。

今でこそ2000万点出してるけど、挫折も多かったですね。こんなゲームもうやらない、と何度も思いましたよ。でも、このゲームがもとででき友達のこと考えると、またやっちゃうんですよねえ。やっぱりグラディウスやってると友達が増える、ていうのが僕の支えになったんでしょうか？

そして完全攻略へ…

以前東京に遊びにきた事があって、佐々木宏さん（当時巣鴨キャロットの店員さん、現在は東久留米キャロットの店長さん⬇皆さん遊びに行こうね）のプレイを見て感動!! 4面最後の弾消しや2面のザブの攻略を見て、すごい勉強になりました。

これがもとで、一時は半分あきらめていた復活パターンの研究が始まったんですよ。ある程度残機をためた所でわざと死んだりして…。4面の最後の抜け方がわかった時はもう大感動しましたよ。

完全な復活パターンができたのは昨年の1月ごろ。それ以来1000万点も何回かやるようになって…今、26回かな？　1000万点まで約120機のエクステンドがあるから、復活がわかれば、要は1000万点まで120ミス内におさめればいいんですよね。

君にもこの世界を知ってもらいたい

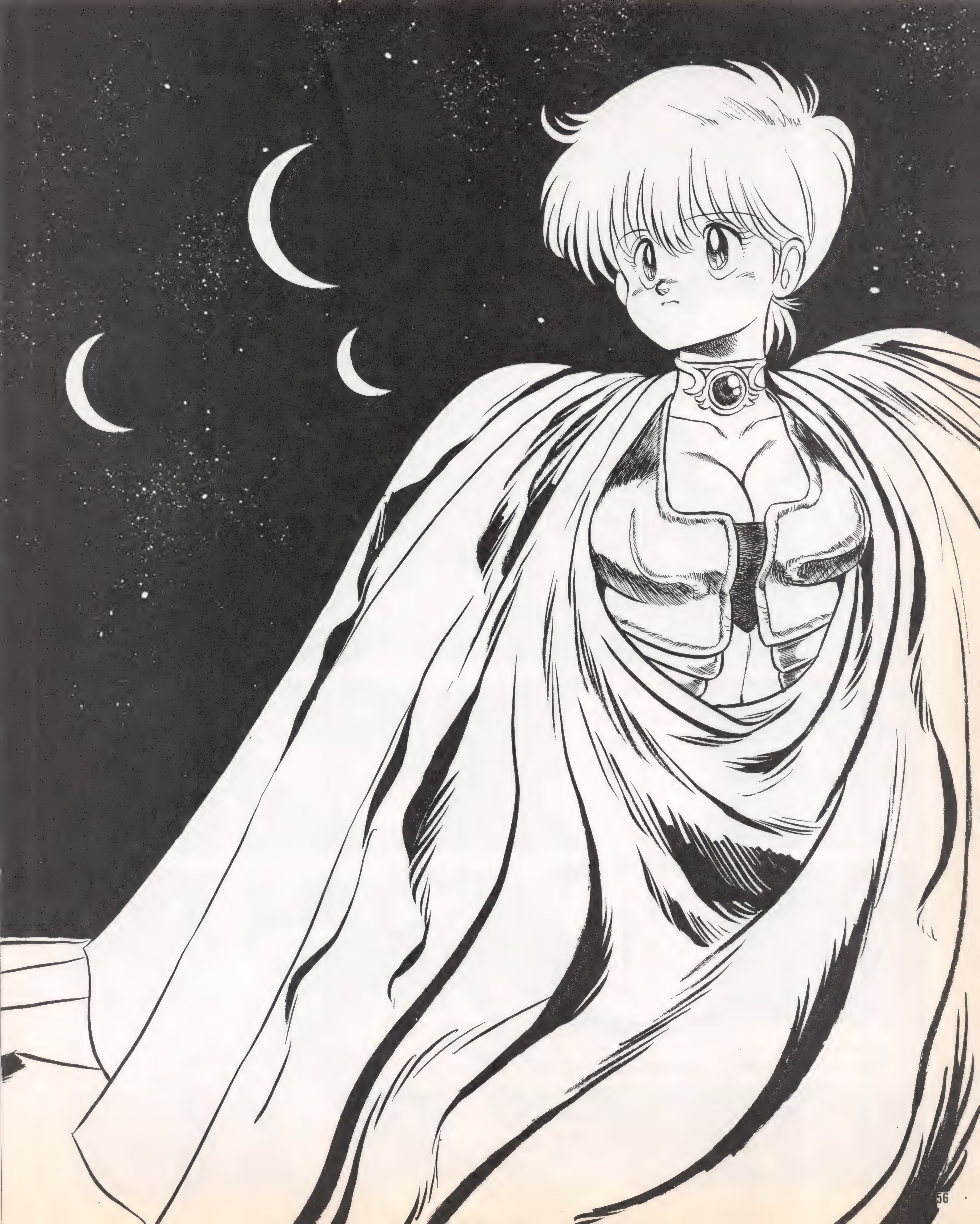
僕がグラディウスをここまでやってこれたのも、たくさんの友達、それもグラディウスを通じてできた友達のおかげ。読者の皆さんにもぜひともグラディウスの楽しさをわかってもらいたい、そして僕のように多くの友人に出会ってもらいたい…そんな気持ちから、今僕はグラディウスの記事を書き始めたんです。

次号からはいよいよ実戦攻略編に入るぞ。期待するべし!!

（構成＝御旅屋）

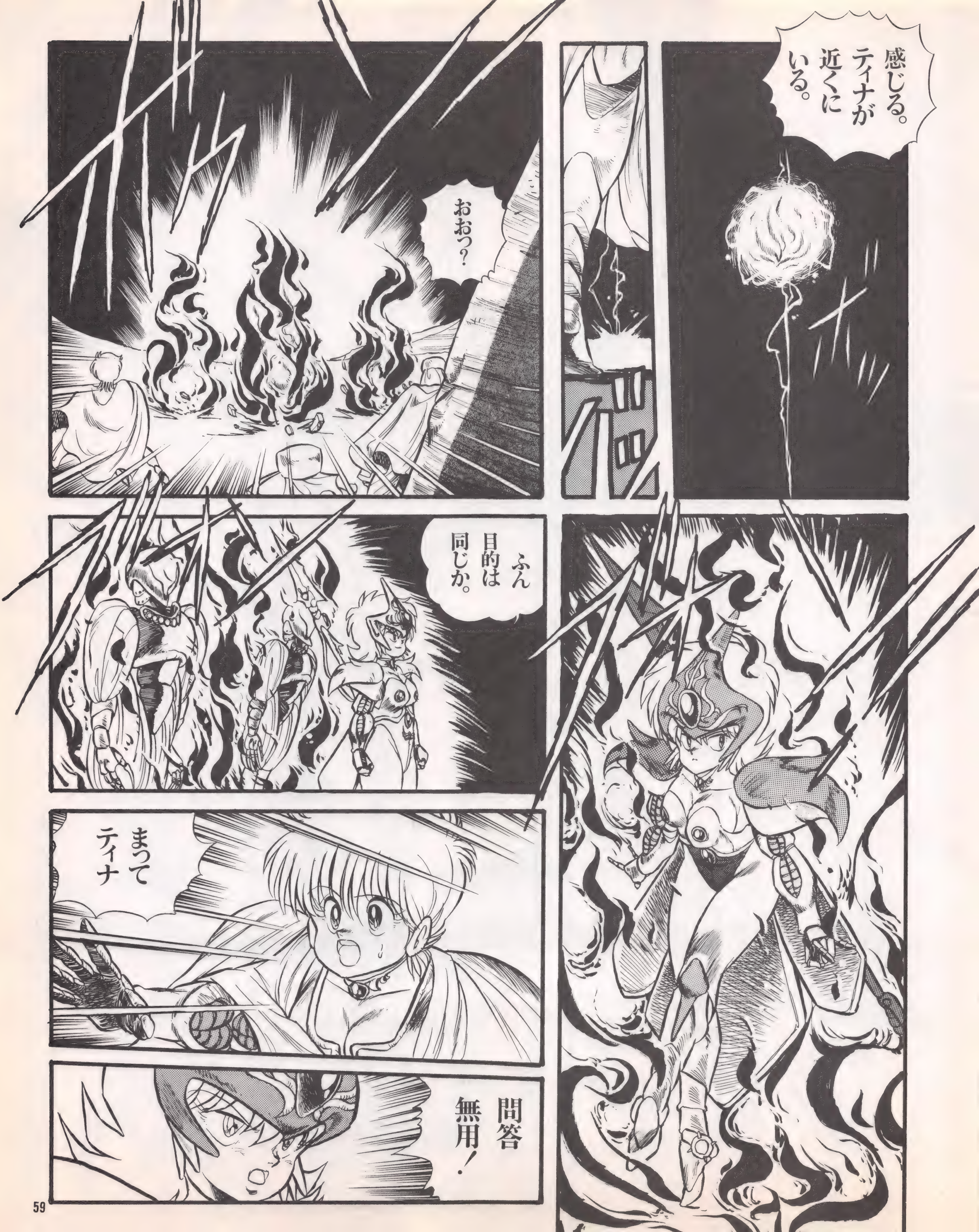


ティナ…
ねえ
泣かないで…
ぴくっ
どうしました
ディジニさん
ううん
なんでもないの
ちょっと昔の事
考えてただけ
……。
ヒュオオオオ

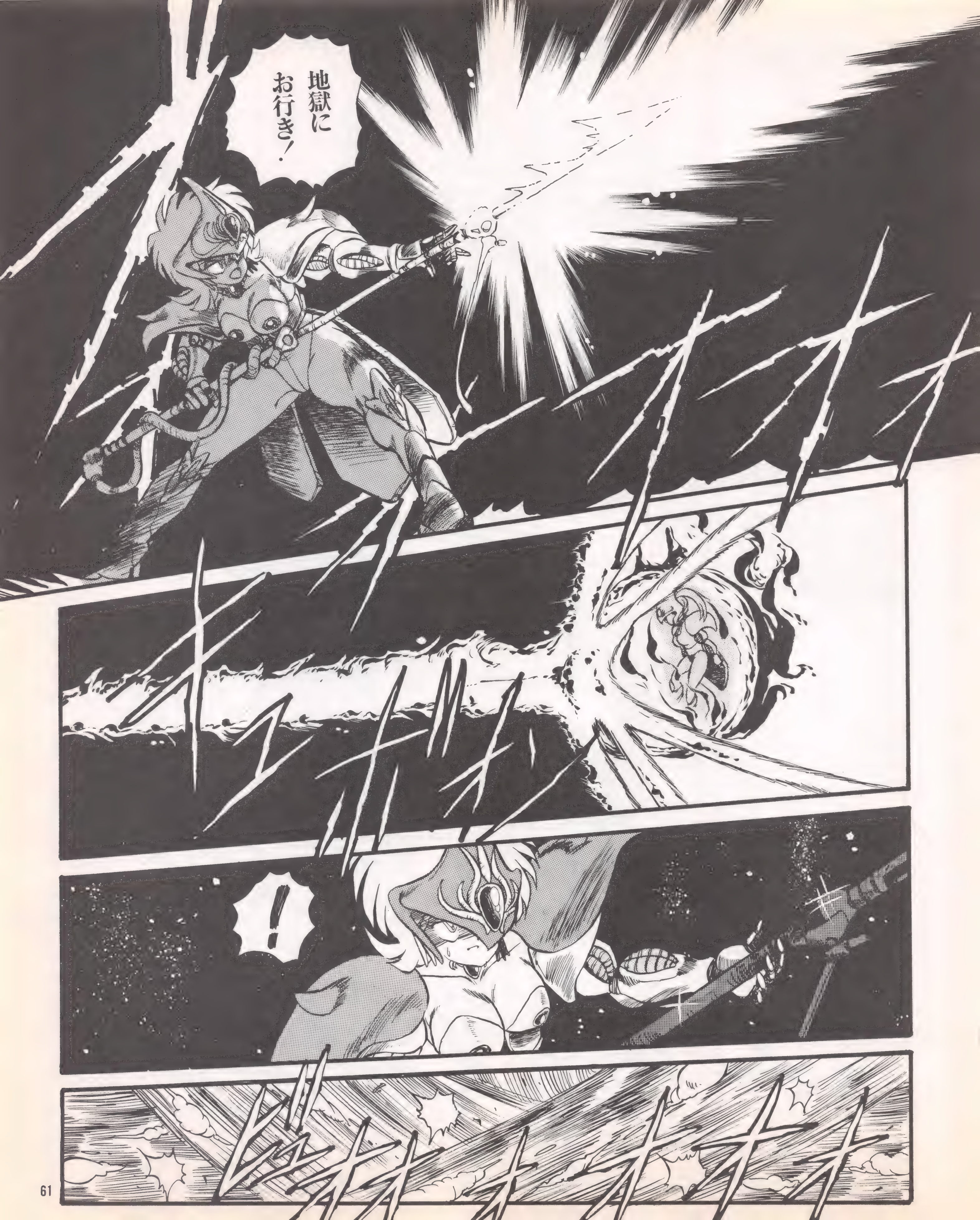


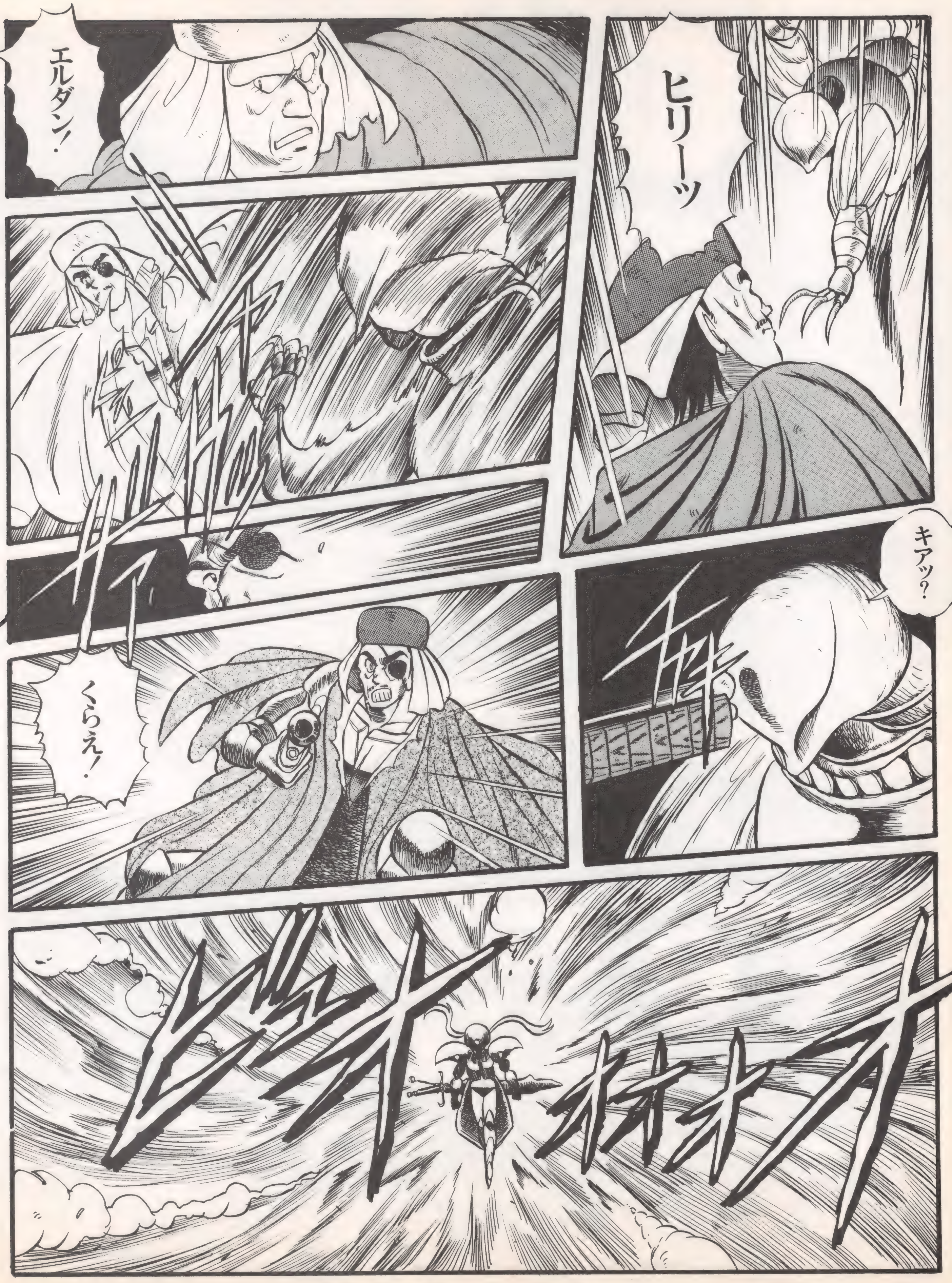

メタル
フリークス
原作：本多拓弥
絵　：蜂　文太


ねぇエルダンさん〝JINN〟なんて精霊みたいなあやふやなもの信じてる? この科学が発達した時代によ。
信じるもなにもこうして目の前にいるんですから。
私達はずっとあんなふうに育てられてきたからね。
おじい様が言ってたけど
火
風
土
水
…の4人が力を合わせれば世界を変える事も出来るって……
戦争ばっかりやってた時代には、もっとも今もそうですけど…そういう事があったらしいですよ。
でもティナは!
!


感じる。ティナが近くにいる。
おおっ?
ふん 目的は同じか。
まって ティナ
問答無用!


きゃあっ
ディジニさん
ムッ
グ
そこまでだな
ディジニ…
とどめはさして
やる。


地獄に
お行き！
！


ヒリーッ
エルダン！
キアッ？
チャキ
くらえ！


風のジン
ディジニ
呼んでいる…
コト
私を？



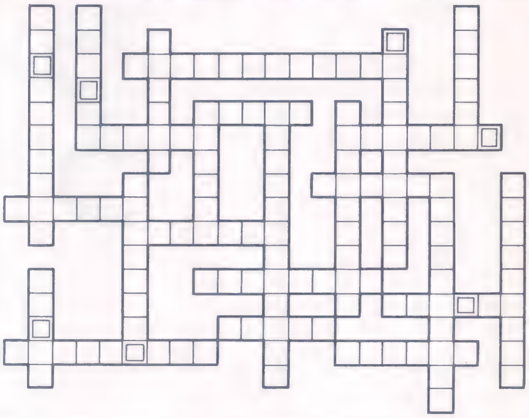
アナグラ・スケルトンパズル

語群(< >内はヒントだよ!)

RANK NORMAL

おっと、こいつは新しい…

- ●あら、椅子だ。<ノーヒント>
- ●偉人出ず。いーよーん。<アタリ>
- ●鶴と陸馬。<ムズイっ>
- ●楽する文。<コナミ>
- ●こいつのホック取ろ。<上に同じ>
- ●虎、会うん?<ノーヒント>
- ●画材、陶器、ランラン♪<セガ>
- ●靴すくい。<スーパーもあるよ>
- ●ラルゴだ。ドブン。<2人同時プレイ>
- ●度、ゴリラとスピン。<新しい>
- ●由羅。鮎。ドランク。シッシッ! <カプコン>
- ●エーン。湯で〜されろ〜。<…>
- ●結婚は奥に苦痛ね。<がんばってネ>
- ●ずどん!ばらっ!<ボタン1個>
- ●あふ〜仁丹。ぞ〜。<セガ>
- ●胃はスピード。<…わかるよね…>
- ●プー太、男性さ。<ナムコ>
- ●愛と裏と。<DECO>
- ●うぐいす寺。<ノーヒント>
- ●エー…リラックス。<上に同じ>
- ●連れとトンガ。<これまた上に同じ>
- ●人参焼く。<何も言うことない>
- ●どれ、熱くキッス。<セガ>
- ●明るい喉。<ワハハハッ…>



◆あ…あれっ?語群がっ!…

さて、今月は…ゲーム名オンリーで作られたスケルトンにチャレンジしてもらいましょう。

では、おもむろに語群を見て下さい。24個のゲーム名が書いてありますね?

えっ、書いてない?おや、本当だ。おっかしいなあ、確かに、さっきまでゲーム名が書いてあったのに。いつの間にか24個とも訳の分からない言葉に変わってるなあ。さっき原稿を床に落とした時、ブッ壊れちゃったのかな。でも、今から書き直してたらメ切に間に合わないし…。

と、そこで新趣向「アナグラム」の登場となる訳です。

◆「アナグラム」とは

アナグラム。日本語にすると、「つづり換え」って意味なんだけど、ピンとくるかな?ある言葉を構成している文字の順番を並べ換えて、全く別の言葉にしてしまう遊びのことなんだ。

例えば、僕の名前を…

「赤斑砂希」

↓

「あかむらさき」

↓ (並べ換え)

「むらさあきか」

↓

「村さ、秋か?」

と、いった感じで、今から村で秋祭りが始まるよ〜な雰囲気にしてしまうのも、立派なアナグラムです。

そこで、今回の語群中の言葉ですが、このアナグラムの要領で24個全てをビデオゲームの名前にすることができます。(1個だけピンボールの名前がありますが…)これはもうインスピレーションの勝負! 24個ともゲーム名に直せたら、後はいつものスケルトンパズルと同じです。

パズルを解いたら、二重のワクの中の文字を抜きだして上手く並べてみましょう。あるゲーム名が出来上がります。

今回は、その名前と、そのゲームのメーカー名を書いて、編集部の「ああクラ…アングラ、アナグラスケルトン」の係まで送って下さい。(感想なんかも書き添えてくれると、とても有り難いです。)

正解者の中から抽選まで5名の方に、今回からは「豪華な粗品」(?)をプレゼントします。

メ切は8月末日必着です。

では最後に1問だけアナグラムの練習をしてみましょう。

「良き子。津市はラクチン」

これはゲーメストのあるコーナーの名前なんですが…さて何でしょう(答えは「7月号の豪華な…」の部分の最後にあります。)

出題・あかむら☆さき
協力・JAN洞田



7月号の「豪華な粗品」当選者発表

K氏の作ったクロスワード。難しかったですねえ。(実を言うと担当の僕にさえ最初は解けなかったのだ。)でも解ける人にはやっぱり解ける。ほんと、敬服します。

(大阪府)木原大介
(東京都)秋元正夫
(大阪府)原 嘉人
(愛知県)小寺孝則

全国正解者はこの4人でした。以上4人の方に、内容は見てのオタノシミ「豪華な粗品」をお送りします。お見事でした。

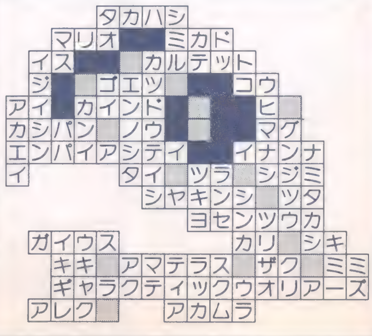
さて、今回から、このコーナーでは難易度表示を行うことになりました。「イージー」「ノーマル」「ハード」「ハーデスト」の4段階で表します。

今回のパズルは「ノーマル」。ポイントは、やはりアナグラムですが、ヒントもあるので割と簡単に解けるでしょう。がんばって下さいネ。ではまた来月。

(上の練習問題の答えは「こちら発信局」です。ワカッタかな?)

(赤斑)

7月号(10号)の正解



ナムコ・ゲームミュージック
VOL1発売！
緊急インタビュー

ゲームを通じて創造性豊かな心を養おう

「源平討魔伝」企画開発者 中潟憲雄さんに音楽の話を聞きました。


ナムコの中潟さん、次のゲーム期待してます。

この度、アルファレコードのGMOレーベルは、ビデオゲームミュージックの口火を切ったナムコと再び契約を結び、「ナムコゲームミュージックVOL1」を発表した。

このレコードは、多くのゲームファン、ナムコファンの要望が強く、やっと実現したものであり、VGM業界では注目の的となっている。

今やVGMは音楽の新しいジャンルとして確立できるような状況となってきた。その証拠に、VGMのレコードは何もアルファレコードだけがリリースしているわけではなく、ビクター音産やアポロン音工、東芝EMIなどの企業も参入しており、またVGMレコードを出す企業はこれからも増える見通しである。

今回発売されたナムコゲームミュージックVOL1の内容であるが、A面は4ゲーム「イシターの復活」「サンダーセプター」「ホッピングマッピー」「ローリングサンダー」のオリジナルが収録されており、B面は「源平討魔伝」一つのゲームより音声合成を交えながらの構成となっている。

よって、今回のレコード型式は、すべて基板からのオリジナルであり、アレンジバージョンが収録されていないこと、片面が一つのゲームから成り立っていることなどから「セガVOL2型式」と言う事が出来るであろう。

注目の「源平討魔伝」

このLPの注目すべき曲は、何と言っても「源平討魔伝」である。ナムコでは、映像や音楽を深く追究して行こうという方針を決め、そのゲームの第1号が「源平討魔伝」であり、このゲームが発表された当時はグラフィック、VGM共に、ゲームを知らない人でさえも驚かされる程の造りであった。

しかし今では「源平討魔伝」をゲーセンで見る事は少なくなってしまった。ゲーマーの人達に言わせれば「簡単」なゲーム、また「永久パターンがあるから暇つぶしになる」などが理由で、ゲーセンから追いやられた傾向があるようだ。

ナムコの中潟さんにインタビュー

ナムコが本格的に取り組んだ、この記念すべき作品のVGMを担当された、中潟憲雄さんにお話を伺うことができた。

中潟さんの音楽歴を紹介すると、両親が音楽の仕事にたずさわっているという家庭環境から、幼稚園時代にピアノを習った。

小学校時代の途中でピアノを断念したが、中学校でブラスバンド部に入部し、トランペットを吹く事で音楽活動を再開。高校ではオーケストラ部でホルンを担当、後数々のロックバンドを経て今に至っているが、今でもバンド活動は行なっており、ナムコでGMだけの音楽活動にとどまらず、幅の広い音楽のジャンルと接している。多くの音楽と接する事で創造性も豊かになり、今回の「源平討魔伝」のような、今までとは一味違ったGMを作る事ができるのである。

「源平討魔伝」を作曲した当時の背景を語ってもらった。

「僕は、学生時代に映像に対して音楽をつけるといったバイトをやっていたんです。ですから、GMを作る場合は、必ず映像を見なければ曲が頭に浮かんでこないんです。逆に、映像を見た瞬間にパッと頭に曲がひらめいたりしますね」

「特に源平では、映画音楽的な部分を意識して作りました。源平の映像は、今までのゲームとは一風変わっていて、またゲームのシナリオの時代設定も鎌倉時代ですし、その雰囲気、シナリオに合った曲を作ったんです」

GMといえば、最近はポップス調のものが殆んど占めてしまっているが、そんな中でも源平は他のゲームよりもシナリオ、グラフィック共に少し変わった作品だ。そういった状況でGMを作る事は、かえって個性的な作品ができるのではないか。

源平討魔伝

ゲームを「文化を広げる一つの手段」としたい

『ゲーム』を一つのメディアと考えて、もっと何かを訴えていきたいと考えています。ゲームをただのゲームとして終わらせるのでなく、ゲームをプレイする人に対して、違った世界にも目を向けられる心を養えればいいと思うんです。源平の場合は、最初に映像があり、そこから抽出した部分をゲームという形で持っていきました。ゲームが、文化を広げる一つの手段になる事を僕は望んでいます」

ナムコは、ゲームを一つの手段として新しい文化の切り口を広く与える事をも狙いとしている。

確かに、感受性の豊かな若者がゲームに夢中になり、それで得たものがゲームのテクニックだけだったとしたら、とても悲しい話だし、狭い目でしか物事を見られない人間になってしまっては寂しい気がする。そこで、このゲームが一つのメディアとして存在し、多くの興味や関心を得る事が出来たら、とても素晴らしい事であろう。

そういった意味では、GMが一つの音楽として発展し、ゲーム少年がそれに関心を持ち始めて、新たな音楽の世界に目を向ける事が出来るようになったならば、それは良い事であり、ビデオゲームの存在性も世に高まる事になればもう言う事はない。早く、そのような時代が来て欲しいものだ。

「業界全体がゲームのあり方を深く追究する姿勢が必要だと思います。ゲームをする少年達に対して、ゲームを通じていろいろな文化と接する事が出来たり、広い目を持つ事によって創造性豊かな心を養える事が理想ですが、現在のような会社の利益だけを目的としたゲームに対する姿勢では、ブームというだけで終ってしまいます。ゲームセンターは不良養成所ではなく、少年達の心を開く切り口を提供する場にしたいと、訴えて行きたいですね」

なるほど、である。中潟さんも含め、ナムコにはゲームに対する一つの「姿勢」というものが定められている。ゲームから文化を切り開く事はとても難しい課題ではあるが、それが映像や音楽という形で広く世に進出し、発展して欲しいものだ。

レコードの紹介だ

さて、中潟さんのこのような、お話をふまえた上で、ナムコゲームミュージックVOL1を聴く事にした。

先程述べたが、今回のレコードは源平が中心で、B面全てが源平である。あの「ダライアス組曲」と、型としては同じであるが、編集にはかなりの力を入れた様子が窺える。各曲を大切にした編集だ。

おなじみの「源平討魔伝のテーマ」は、音色やリズムから時代の背景を想像させる、うまい作りだ。続いてクレジット、扉オープン、小モードのテーマへと続く。小モードは変拍子調のリズムが、プレイヤーのあせりと不安をうまく融合させている。

純日本的な音色を使って、その時代に吸い込まれるようなテーマ「マップモードジングル」に続き、大モードのテーマが流れる。主旋律なのか裏旋律なのか区別ともつかないメロディは、先行き不安の落ち着きのない様子をうまく表現している。

平面モードは、特に低音を基調とした構成で、時代背景を想像できると同時に、暗国の世界でさまよっている雰囲気を味あわせる。

続いて、義経のテーマとなり、インパクトの強い和音旋律が頭に響きわたる。びわ法師のテーマは、源平のテーマの旋律を用いて、遠くの時代に一人とり残されたとも言うべき雰囲気を漂わせる。弁慶のテーマは土俗的なパーカッションのリズムが場を盛り上げる。後、ボーナスステージのテーマへと続く。

最後の戦い、頼朝のテーマだ。拍手の拍子の頭がどことつかない落ちつきのないリズムで戦いの場を盛り上げ、ゲームクリアとなる。決して戦いは終ったわけではない、という頼朝の訴えが身にしみる音楽で、「完」と共に幕を閉じる。

最後に、「だじゃれの国のテーマ」が入っており、一時の安心感を窺わせる。そして源平のテーマで組曲を閉めくくる。

音声合成が各曲にちりばめられているが、中にはゲーム展開と関係なく入っているものや、ボツ音も収録されていたりして、資料としてマニアは取っておくと良いだろう。

ちなみに中潟さんの気に入っている音声合成は、自分が良く人に言われる「まだ若いのう」だそうだ。僕は虎の「ガオー」が好きなのだが、今回レコードではカットされている。個人的に少し残念だった。

「リターン・オブ・イシター」はA面



ナムコゲームミュージックジャケット

曲順が逆になったが、次にA面の紹介をしよう。1曲目は、世間をさわがせた、あの「リターン・オブ・イシター」だ。ドルアーガの塔の続編という事で、曲作りはドルアーガとかなり重複している部分がある。FM音源搭載という事で音色は重厚になっている。

メイン・テーマは、ドルアーガをクリアしたという設定からゲームを行なっているためか、勇者のテーマとも言うべきマーチだ。続いてドルアーガ、クオックスを経てラウンドクリアとなる。

次にローパー、サッカバス、ドルアーガ、最終ラウンドクリアとなる。敵キャラのテーマは、全体的に少し「優しさ」の見えてしまうような雰囲気が漂っている。しかし、油断してはならない。

コングラチュレーションのテーマは、今まで長い間ご苦労様といった、勇者をたたえるべきテーマだが、特に特長のつかみにくい編曲だけに少し残念である。ハード上の制約とはいえ、FM音源をもう少し生かして欲しかった。最後はみんなで一緒に「ゲームは、ナムコー」と、歌ってしまおう。

2曲目は「サンダーセプター」だ。ステレオシンフォニックがうまく響き渡っている。これぞ未来、宇宙、戦いをうまく融合させた作品だ。ちなみに、中潟さんの作品である。メインテーマを決して1ループだけでは終らせていないし、きっと満足のいく曲と編集という事ができるだろう。

3曲目は「ホッピングマッピー」。'85に発売されたアルファレコードの「リターン・オブ・ビデオゲームミュージック」の中で、ナムコVGMVOL1のプロデューサーでもある大野木宣幸さんの「メリーゴーランド」という作品と、ほぼ同じものである。こちらがオリジナルと言うならば、リターン・オブ…の方はアレンジ・バージョンとも言うべきか。また、マッピーではボーナスステージにあたるこちらの曲では、昔の名曲「ダイアナ」を基にして作られている。聴いてて楽しい、そんな曲作りだ。

4曲目は「ローリング・サンダー」。ゲームのストーリーが、特殊工作部隊の工作員が世界征服を狙う秘密組織に乗り込むという設定から、音楽は007的スリルのある作品に仕上がっている。メインテーマでは特にベースとパーカッションがプレイヤーの興奮を盛り立てている。洞窟のテーマは、スローなテンポと恐ろしげな和音旋律が不安をかき立てている。

最後のコングラチュレーションは、またイシターとは違った勇者のたたえを絶賛するテーマだ。特にパーカッションを基調とした、明るい未来への象徴を曲の中に盛り込んでいる。そして、ゲーム・オーバーとネーム入れにて、終了する。

特に今回、ナムコのゲームに対する基本概念みたいなものも聞けたし、それをふまえた上でレコードを聴いてみると、とても良く心が伝わってくるものだ。合わせて、過去に出したナムコのVGMレコードも引っぱり出して来て聴くのも良いであろう。

LP、カセットは2200円、CDは2800円。

(ターチ)

●ホットニュース●

ナムコ・ゲームミュージックVOL、2

好調アルファレコードからナムコ・ゲームミュージックVOL、2が出るぞ。

収録曲は…はい、その通り。A面は妖怪道中記一色。鬼ヶ島から三途を経由して天界まで楽しめちゃう。B面はスカイキッド、バラデュークなど5曲。8月25日発売。

ピンボールコーナー

熱烈な期待に応えて…というのは実は眉ツバなんだけど、ゲーム場ゲームの専門誌としてピンボールをこのまま欠番(?)にしておくなんて怠慢だ、という批判にびっくり、再登場という訳。よろしくネ。

F-14 トムキャット

おつきあいはガマンの精神だよ

一子想伝のピンボール道、それは非情の世界である。正統伝承者となるにはその師を倒さねばならない。先代もそうであったように…。と、いう訳で、先代の山河悠理師匠を倒し、三代目伝承者となった私がこのコーナー担当になりましたので、以後よろしく。

（本当は師匠が忙しいのでヒマな私に回ってきただけだったりする。）

私はピンボールは好きなのだが、技がイマイチなんだな、これが……。まあ読みにくい点も多いかと思いますが、ガマンしてやってください。

過激な傑作 ガンガン行こう

さて久し振りのこのコーナー、今回は、これまた久し振りのウイリアムズの傑作、F-14トムキャットだ。

このピンボールはアメリカの空母搭載機F-14の空中戦（ミサイル戦）をテーマにしたピンボールで、敵をガンガン撃ち落していくという実に過激なものなんだ。こいつをプレイすれば、戦闘機乗りの気分を満喫できることまちがいなしだ!!

まずフィーチャーの説明といこう

では早速各フィーチャーの説明といきましょう。

シューターから打ち出したボールは、上2カ所のロックポイントの内のどちらかに入る様になっているので、スピードが乗ったボールが出て来る。いきなり落さない様に注意！

さて、ボールがフィールド上に出たら、何をすればいいのか？

代表的なものは、マルチボールにする、ボーナス倍率を上げる、エキストラボールを狙う、ジャックポットがあるならそれも狙う、といった事だろう。これらはピンボールすべてに言える事だが、これらの取り方を知り、効率よくものにしていく事が高得点への近道だといえるだろう。

という訳で、マルチボールのやり方。

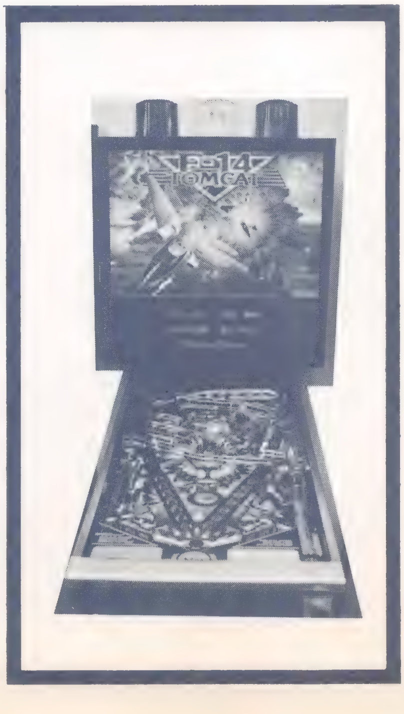
F-14は、マルチボール4つで、3つのボールをロックオン（ロックポイントにためる）させなければならない。ロックオンのやり方は上部中央とフィールド中央の左右にあるTOMCATのターゲットを完成させて、ロックオンランプ点灯中に右上のランチホールにボールを打ち込めばロックオンだ。TOMCATのターゲットはボーナス点にもなるので、どんどん完成させよう。ランチホールに入れてもTOMCATのランプが1つ点灯する。つまりTOMCATを5つつけてホールに入れれば、入ったボールがロックオンされる訳だ。ロックオンのデモが見ものだぞ。

TOMCAT1回の完成で1つロックオンされるので、3回以上完成させ、左上の黒いレーンの赤ランプが全部つけばもうこっちのものだ。早くランチホールにボールを入れよう。1つロックされる度にボールがシューターに出て来るから、連続3ボール目を打ち出すとロックポイントから入れ違いにボールが出て来るぞ。

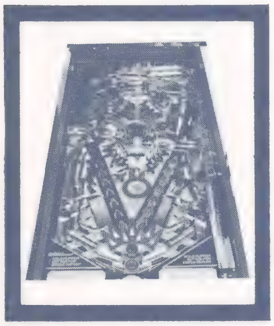
さて、あと一息でマルチになるがその方法は2つある。

1つは右上レーンのRELEASEが点灯している時、ボールをランチホールに入れる事。もう1つは左のKILLレーンのRIPOFFターゲットがついている時、その奥のKILLターゲットに当てる事だ。

そうすれば、けたたましい音と共にマルチボールの始まりだ。RELEASEとRIPOFFがついていない時は、



3つの回転灯と2つのスピーカーが目立つ


これがバトルフィールドだ!!


上部トムキャットターゲット。

ボールを3つロックした状態でTOMCATを完成させれば、RELEASE、RIPOFFの順にランプがつくぞ。

さて、マルチになったら狙いは1つ。そう、ジャックポット・ボーナスだ。こいつを取る方法はわかりやすい。

マルチ中はランチレーンのランディングランプがついているが、ここにボールを入れれば、1回目150,000、2回目250,000（1、2回共にランディング点）3回目700,000以上（ジャックポット）のボーナスだ。

3回目のジャックポットはそれまで（ジャックポットを取るまで）のかせぎで違って来るぞ。

1度3回ボールをのせたら4回目150,000という様にくり返しになるが、ジャックポットは700,000になっている。何回乗せたか知るには、黒いレーンの青いランプ（ランディングランプ）を見ればわかる様になっているぞ。ジャックポットを取れば得点は1,400,000を越えて、1クレジットふえているはずだ。

そこでもう1クレ取るためにスペシャルを狙おう。

スペシャルは、マルチ中にすべてのターゲット（上部・下部のTOMCAT、中央の1～6のターゲット）をつければ、左右端のレーンのスペシャルが点灯するので、そこを通せばOKだ。後はひたすら粘って1回でも多くジャックポットを取ろう。


高得点への道・ランチレーン。

狙って一発 BONUS8倍

不幸にしてボールが落ちてしまった時に入るボーナス点（こう考えると一種の保険のようだな）だが、こいつの倍率の上げ方だ。

直接的には、上部中央左右の奥で、1周しているレーンのBONUSXが点灯中にそこを通せばいいのだが、ランプのつけ方がいくつかある。

まずBONUSXのレーンを1周させると初めに入った方のレーン（右から左なら右）のランプがつく。上のロックポイントから出たボールは、ほとんどこの状態にしていく。

次に、下部フリッパーのすぐ上のレーン（LITE KILLランプのレーン）を通すやり方、ここを通せば対角のBONUSXがつく様になっている（ハイスピードのフリーウェイと同じ。

一番ラッキーなのが、中央の1～6のターゲットに当てることだ。1～6の光っているターゲットに当てれば、左右のBONUSX点灯だ。スピナーの2000点もつくぞ。BONUSX倍率は8倍まであり、最高は1,000,000を越える点だ。

さらに、BONUSXを8倍にすればエキストラボールのチャンスもある。左上のKILLターゲットのエキストラランプがつくから、そこに打ち込めばいい。

エキストラのつけ方はもう1つある。それはKILLを7回取る事だ。KILLの取り方も2つある。1つは左上のKILLターゲットに当てる事、もう1つは、普通レスキューターゲット（当てればレスキューが復活する）になっているが、KILLがつけばKILLターゲットになる（当り前か）中央の2つのターゲットに当てる事だ。


黒いレーンの下がKILLターゲットだ。

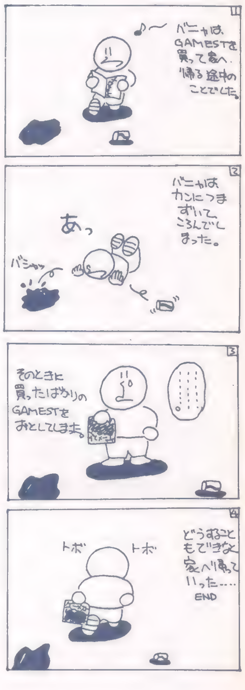
KILLをつけるには、LITE KILLランプがついている時、そこを通せばいい。LITE KILLはBONUSXを1回取ればつくから、ついていない事の方が少ないだろう。

KILLを7回取れば（何回取っているかは、トムキャットの絵の上のKILL○○がついている数でわかる）エキストラ点灯だ。ボーナス倍率のエキストラは1ボールで8倍にしなければダメだが、KILLの方は1回取るまで継続されるので狙ってほしい。

左上のKILLターゲットに当てる場合、当った瞬間、物凄い勢いでボールが返ってくるから要注意。

プレイ中にフリッパーボタンを押し続ければ、ボール数、ジャックポット得点などを、ステータス・レポートとしてディスプレイに表示してくれる事も覚えておこう。

（埼玉県・バニャ吉田君）



しびれるぜ ソーカイ気分

以上が主なフィーチャーだが、知らなくても十分楽しめる良い出来のピンボールなんだ。

得点ディスプレイを使ったロックオンのデモなんか最高！ 本当にH・U・D（ヘッドアップディスプレイ：照準器のようなもの）をのぞいているような気にさせてくれる。音も凝っていて、エキストラを取った時のエンジン音やジャックポットを取った時に鳴り響くマーチなどいい。

特に、私が気にいっているのは、左右端のレーンに落ちた時の音（ロ○ア風の音楽が流れ、おっさんの声で「ヘイ！」と言うやつ）だな。これらはその気にさせてくれる点で実に見事だ。ピンボールファンならずとも1度プレイして"気分"を味わってもらいたい。

F－14は、あの名作「ハイスピード」と同じ流れを感じさせるピンボールだと思う。

ウイリアムズにこの線での次回作を大きく期待したい。

☆取材にあたり、タイトー「WELL TALK ロサ会館店」様に御協力いただきました。ありがとうございました。


自機トムキャットの勇姿。ミサイル

JAMMAフォトコンテスト
特選30万円は君のものだ!? 応募するっきゃない

JAMMAでは、今フォトコンテストの作品を大募集中だ。テーマは君たちにピッタンコの(1)ゲームが好きっ!と、(2)のりものと子供(小型乗物)。

今年の夏休みはカメラ小僧となって写真を撮りまくってどんどん応募しよう。テーマにそったもので、心のあったかくなる写真を君たちの鋭い感性で撮るのが一番。

君たちの日頃のゲームやゲームセンターに持つ、思い入れなんかをうまく表現できるといいね。

詳しくは次を読んで下さい。

テーマ

(1)ゲームが好き!
(2)のりものと子供

応募上の注意

(1)作品は未発表のものに限ります。
(2)サイズはサービス判以上とします。
(3)応募券を作品の裏面に一枚ずつ貼付して下さい。
(4)応募券は全日本アミューズメントマシン、オペレーター連合会傘下のゲーム場・屋上遊園地等でフォトコンテストのポスターを掲示している店にあります。

若し、応募券のない場合は、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号と撮影した店名・所在地・電話番号を記入した「メモ」を作り、これを応募券の代わりとして下さい。
(5)撮影は、JAMMAフォトコンテストのポスターの貼ってある店で行って下さい。
(6)入賞作品はネガをお借りする場合があります。
(7)応募作品は返却いたしません。
(8)入賞作品の版権は、日本アミューズメントマシン工業協会に属します。

応募先

〒一〇〇 東京都千代田区永田町2—10—2 秀和永田町TBRビル704号
日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)フォトコンテスト係
☎03(593)2563

締切

昭和62年9月5日(必着)

賞金

(1)特選 1点 30万円
(2)準特選 3点 10万円
(3)佳作 10点 5万円
(4)入選・特別賞 100点 記念品

発表

発表は原則として賞品の発送をもって代えるが、「ゲームマシン」10月15日号及び「アミューズメント産業」の11月号に掲載いたします。ゲーメストにも発表いたします

主催

日本アミューズメントマシン工業協会

協賛

全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会

協力

富士写真フィルム株式会社 フジカラーチェーンラボグループ

メイキング・オブ・ゲームビデオ
タイトーゲームビデオ完成間近! 製作うら話あれこれ

胸がわくわく初体験

セガに続くソニーのゲームビデオ第2弾として、タイトーのビデオが発売(9月2日)されることになりました。ビデオになるゲームは、あのダライアスと奇々怪界とスクランブルフォーメーションです。これらのゲームのビデオ収録のため、ゲーメストからもプレイヤーとして山河悠理と私、石井ぜんじが参加しました。

ビデオの収録はどのようにするのかなあ、とビデオ収録は初体験の私は興味を持って期待していましたが、基板から直接ビデオの機材につないで収録する方法は、その道のプロにしかできない方法で行なわれました。

特にダライアスの収録はあの3画面のゲームをどうやるのか疑問に思っていたのですが、ビデオの収録機材を普通なら一セットですむところを3倍の3セット持ち込んで、それぞれ画面を調整して収録するという大がかりなものでした。ちなみにそのビデオの収録機材は、1台なんと1千万円以上するものだそうです。

始めは好調、後が……

ビデオエンジニア(VE)の方をはじめ制作スタッフ全員が初の3画面ゲームの収録ということで、技術的にはできるはずと思いつつもかなり不安があったようです。それでもダライアスの場合は画面調整はすんなり行きました。

しかし、今度は困ったのが、ダライアスの映像の出力をビデオの機材にとられてしまって、あの3画面モニターに画面がうつらなくなってしまったのです。しかたなく、ビデオの機材のモニターを3つ横に並べてプレイすることになりました。すると、なんとモニターとモニターとの間隔が16センチ以上もあいてしまって悲惨なことになりました。

敵の弾はいきなり出現するように感じられるし、画面の継目には怖くて近づけないありさま。しかも、いったん後に下がってしまうと前になかなか出られず、見えない地上砲台が非常にたいへん。

それで、実質的には1画面しか見られないような状況となり、ウケ狙いのA→C→E→H→L→Q→Wなどという構想はふっとび、A→C→F→I→M→R→Xという実に安易なコースを通ることに急きょ変更。とにかくクリアするのに必死という状況になってしまいました。

そんな訳で私のプレイをビデオで見てヘタだなあと当然思うかもしれませんが、実際は少なくともビデオのプレイよりは、はるかにマシな腕なので、「ヘタクソ!」なんて石を投げないで下さい。

ぜんじと悠理は地獄界へ

さて、ダライアス以外の2機種ですが、当初ラスタンサーガと奇々怪界が予定されていましたが、奇々怪界とラスタンサーガは画面がビデオに同調せず「アジアーのVE」が初日は5時間以上かけてもだめ。ここから地獄が始まります。

日を改めて行った2日めでも奇々怪界はなんとかなったものの、ラスタンサーガは10数時間調整しても不調、専門用語が飛びかう中「もうダメだ」とサジが投げられ、遂にスクランブルフォーメーションに変更。この間我々はただ待っただけ……。

スタッフのみなさま、お疲れさまでした。

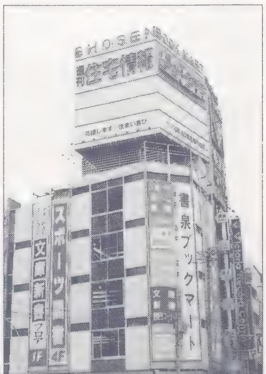
スクランブルフォーメーションの他に私がプレイした黄金の城も収録しましたが、結局スクランブルフォーメーションに決定ということで、私としてはダライアスのヘタクソプレイの汚名をはらすことができなかったのが残念です。奇々怪界とスクランブルフォーメーションは山河悠理が実力を発揮してます。

ダライアスは編集で3画面をうまく処理するそうです。どんなものにできあがってくるか楽しみですね。日本でも指折りのスタッフが手がけたものですから、きっといいものになると期待してます。

(石井ぜんじ)

ゲーメスト・バックナンバーをちゃ〜んと揃えている店

●東京 神田神保町 **書泉ブックマート**
●仙台市 中央通り **宝文堂**





東京⬍仙台間、といっても現在のところ、東京・神田神保町と仙台・中央通りの2ヵ所に、ゲーメストのバックナンバーをバッチリと揃えてくれている、素敵な書店さんがあるので紹介しよう。

★書泉ブックマート
㊟千代田区神田神保町1—21
☎(03)294—0011
駿河台の交差点、すずらん通りの入口にある4階建ての大きな本屋さんだから、すぐ分かるよ。雑誌売場は地下1階。近くにセガ初のカードシステムの店(ハイテクランド神田)があるよ。

★宝文堂
㊟仙台市中央2丁目4—6
☎(0222)22—4181
ゲームセンターが軒を並べている中央通りにあって、このお店の雑誌担当の又村さんもゲーム大好き人間だよ。

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(1P)	6,244,440	AVG. MAINA (室蘭)	ノーマル、旧バージョンYゾーン3機
2	アウトラン	4'47"28	木内達夫	ノーマル デスバレイ
3	スーパーハングオン	9'33"76	LAP-BMXER	ミニライドオン エキスパート
4	1943(1P)	2,603,690	木内達夫	16面ノーマル
5	ドラゴンスピリット	355,540	中田くん	9面ノーマル
6	ダブルドラゴン	113,270	圭くん(恵庭中)	全面クリア
7	コンバットスクール	241,380	けいじ(恵庭中)	8面実戦
8	リベンジオブDoH	441,940	野崎	27面
9	SDI(2P)	114,600	たかなお+誠	イージー 3機8面
10	忍者くん阿修羅ノ章	875,100	本多くん(恵庭中)	19面、ノーマル

めざせ ハイスコア!!

ゲームは楽しめればそれでいい、という意見も多い。でも、目の前にすごいゲームがある時、熱い挑戦意欲がじわーと湧いてくる…これも真実だ。やるぞ。

ウィルトークタイトー函館店

北海道函館市若松町21-14 ☎(0123)23-3718

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	645	YMO	ALLノーマル
2	ダライアス	5,206,660	BROS-KEI	ゾーンV 旧バージョン
3	ダライアス	6,400,940	BROS-KEI	ゾーンY 旧バージョン
4	ウェックル・マン24	LAP601.9	TOP	ノーマル
5	コンバットスクール	258,700	おやじ	イージー
6	リベンジオブDoH	976,100	BROS-KEI	1COINALL ノーマル
7	ドラゴンスピリット	5面途中	SDI	ノーマル
8	1943	2,332,270	BROS-KEI	1P 16面途中 RANK 8
9	ダブルドラゴン	90,840	YAS	1COINALL ノーマル
10	忍者くん阿修羅ノ章	30面	YAS	1COINノーマル

ゲームイン青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン アフリカ	2'46"90	ならさん	旧ライドオン 34,785,800
2	スーパーハングオン アジア	4'53"17	YOM	旧ライドオン 31,194,580
3	スーパーハングオン アメリカ	7'06"46	丹代有亮	旧ライドオン 23,921,370
4	スーパーハングオン ヨーロッパ	25,061,860	AMI	17ステージ
5	リベンジ・オブ・DoH	1,232,480	秋元(呪いのゲーマー)	ラウンドクリア
6	SDI	150,160	TAK	ステージ10
7	1943	2,848,550	小山内義美	16面
8	飛翔鮫	10,545,620	石川英雄	エリア999
9	ダブルドラゴン	115,560	小山内義美	全面クリア
10	エイリアンシンドローム	690,600	ならさん	ステージ7

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	358,940	SHIN	エリア9
2	1943	2,661,470	赤坂まもる	オールクリア 1P
3	スーパーハングオン	2'58"09	赤坂まもる	BEGINNER
4	スーパーハングオン	5'06"10	赤坂まもる	JUNIOR
5	スーパーハングオン	7'25"09	赤坂まもる	SENIOR
6	スーパーハングオン	9'37"17	赤坂まもる	EXPERT
7	ダブルドラゴン	126,220	西村弘之	オールクリア
8	SDI	238,710	赤坂まもる	1P 10面
9	妖怪道中記	天界	I・K	4コイン
10	ライフフォース	1,338,000	赤坂まもる	3周目3面

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,926,130	MARSHAL ASH	ノーマル 1コイン
2	1943(2P)	3,715,280	DEN and MAI	ノーマル 1コイン
3	ライフフォース	1,173,700	やらえだ	ノーマル 1コイン
4	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	SUPER TOY MARSHL RIK MARSHL ASH	1コインクリア ノーマル
5	ラスタンサーガ		DENくん	最終面クリア 1コイン
6	ダライアス-Z	5,318,590	MARSHAL ASH	1コイン クリア
7	ダライアス-V	5,050,100	MARSHAL ASH	1コイン クリア
8	ダライアス-W	4,889,620	MARSHAL ASH	1コイン クリア
9	ダライアス-X	5,900,210	MARSHAL ASH	1コイン クリア
10	ダライアス-Y	5,904,510	MARSHAL ASH	1コイン クリア

プレイシティキャロット琴似店☆=1

北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン ディスバレー	4'41"31	AMM-中川剛	72秒設定 ゴールイン
2	アウトラン ストーンヒル	4'40"00	AMM-つきだでりの	72秒設定 ゴールイン
3	アウトラン デュアルウェイ	4'37"56	AMM-つきだでりの	72秒設定 ゴールイン
4	スーパーハングオン ジュニア	4'57"76	LAP-MBXER	50秒設定 ミニライドオン
5	スーパーハングオン シニア	7'07"62	LAP-MBXER	50秒設定 ミニライドオン
6	スーパーハングオン エキスパート	9'06"17	LAP-MBXER	50秒設定 ミニライドオン
7	ドラゴンスピリット	615,000	AMM-中川剛	AREA-9 1コイン
8	妖怪道中記	天界	AMM-つきだでりの	2コイン・クリア
9	コンバットスクール	225,000	三好幸司	STEP-7
10	ダブルドラゴン	112,790	LAP-BAM	1コインクリア

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (シットダウン)	3'04"51	AMM-つき	ビギナーゴール
2	スーパーハングオン	29,581,450	AMM-だて	エキスパート17面
3	ドラゴンスピリット	349,160	りょう連 (NISHI)	エリア9
4	アウトラン (デュアルウェイ)	4'41"65	AMM-つつつ	UP.ニューバージョン
5	1943	2,360,880	AMM-八木橋	16面(最終面)
6	飛翔鮫	4,381,740	りょうざん連合	766エリア
7	マスタッシュボーイ	1,044,520	AMM-つきだて	26面
8	ダブルドラゴン	95,090	KAZ、菊地	全面クリア
9	妖怪道中記	2コイン人間界	AMM-つだ	全面クリア
10	エクセライザー	516,100	AMM-きて	4面

ゲームポイントフリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'55"00	宮下誠一	ランドオンタイプビギナーコース(学生)
2	アウトラン	4'47"68	AMM-ESS	Cコース (〃)
3	ドラゴンスピリット	195,050	宮越勝之	6面 1コイン (〃)
4	ダブルドラゴン	105,100	森高弘二	終面クリア 1コイン (〃)
5	1943	2,765,610	宮本剛志	1P大和まで 1コイン(〃)
6	エイリアンシンドローム	1,094,500	森高弘二	2-4 1コイン(〃)
7	リベンジオブDoH	671,970	按田亨	34面 1コイン(社会人)
8	飛翔鮫	1,088,750	ZZ ToP	184エリア 1コイン (〃)
9	グラディウス	941,900	ACTIVE	3-1 (〃)
10	パーフェクトビリヤード	114,200	按田亨	13面1コイン (〃)

ハイテクセガ平岸☆=3

北海道札幌市豊平区平岸3条13-1-2 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン エキスパート	9'10"13	LAP-BMXER	ミニライドオン 55秒ノーマル
2	アウトランDX	4'41"62	LAP-BMXER	Eコース 80秒イージー
3	ファンタジーゾーン	18,669,020	森川美穂の青春放送局	
4	ダブルドラゴン	111,530	LAP-BAM	3人設定 1コインクリア
5	SDI(2Pトータル)	21,824,540	LAP-BMXER LAP-BAM	4機設定エブリー有り全面クリア
6	エイリアンシンドローム	2,217,400	LAP-汗っかき	
7	ワンダーモモ	273,400	LAP-BAM	
8	コンバットホーク	571,200	LAP-BMXER	
9	スペースハリアー	58,778,640	LAP-ZENTAC	6人設定 全面クリア
10	沙羅曼蛇	3,045,600	AMM-幕田	6機設定 最強ランク

釧路キャロットハウス

北海道釧路市鳥取大通り5丁目4番3号 ☎(0154)53-2486

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	395,830	ABC	9面
2	妖怪道中記	餓鬼界	SPT	
3	沙羅曼蛇	2,219,400	N.GIL	3-5
4	コンバットスクール	241,360	N.GIL	
5	サイコソルジャー	1,005,000	アアア アーモンド	23コイン 全面クリア
6	サンダーセプターII	346,630	マダムヤンJR	5面
7	怒号層圏	218,950	T.S	4面
8	サイドアームズ	3,253,200	N.GIL	
9				
10				

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	3'02"58	IRIS	アフリカGP
2	ドラゴンスピリット	373,970	DRG	9面目
3	コンバットスクール	274,960	ELPEO-PLE	実戦のバクダンの所
4	ライフフォース	2,243,200	ELPEO-PLE	4周目の5面
5	1943	2,701,540	ELPEO-PLE	16面1P
6	リベンジオブDoH	1,232,190	NEC	1COIN
7	サイコソルジャー	1,930,450	ALWAYS-AHO	6面1COINクリア
8	妖怪道中記	天界	IRIS	2COINクリア
9	ダブルドラゴン	101,610	ELPEO-PLE	1COINクリア
10	飛翔鮫	2,246,370	ELPEO-PLE	AREA393

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ビギナーコース	31,676,990	Y. K	3'02"37
2	スーパーハングオン ジュニアコース	33,438,610	Y. K	5'16"40
3	スーパーハングオン シニアコース	36,889,570	Y. K	7'33"57
4	スーパーハングオン エキスパートコース	22,255,210	Y. K	15STAGEの途中
5	ドラゴンスピリット	281,930	T☆SHIGE	1コイン 7面
6	ダブルドラゴン	124,840	T☆SHIGE	1コイン・3人設定 オールクリア
7	忍者くん阿修羅ノ章	1,218,760	UPL(池内)	1コインで 30面
8	妖怪道中記	天界	Y. K	2コイン クリア
9	コンバットスクール	128,940	MRX	STEP 7
10	バルトリック	375,130	T☆SHIGE	5面クリア

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン (アフリカ)	3'03"55	オヤジ	ゴール
2	スーパーハングオン (アジア)	5'16"38	オヤジ	ゴール
3	スーパーハングオン (アメリカ)	7'27"93	安藤敏哉	ゴール
4	ドラゴンスピリット	295,370	安藤敏哉	7面
5	1943	2,563,000	安藤敏哉	長門
6	忍者くん阿修羅ノ章	29面	佐藤昌信	
7	ダブルドラゴン	402,570	ERI and IWASHI	全面クリア
8	飛翔鮫	1,730,600	安藤敏哉	294エリア
9	妖怪道中記	天界	安藤敏哉	2コイン
10	ローリングサンダー	372,920	小西美奈子 FCA会長	10面

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45番地3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ダライアス	609,300	B. J	難Bバージョン連射エクステンド60万機数3
2	ドラゴンスピリット	252,490	B. J	7面
3	1943	1,917,190	SAS	2P
4	忍者くん阿修羅ノ章	1,932,530		
5	スーパーハングオン	9,919,290	S. M	ミニライドオン1面
6	ダブルドラゴン	71,570		
7	リベンジオブDoH	310,370	B. J	15面
8	コンバットスクール	225,000	KT	CPL
9	スペースハリアー	26,787,830	CAQ	
10	飛翔鮫	789,460	SFX	エリア99

8ビット

山形県鶴岡市本町1丁目8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	スーパーハングオン Beginner	33,151,510	RS	3'00"68 (ミニライドオン)
2	ダライアスRank-C	4,047,860	TOHRU	X-ZONE エブリなし3機
3	ダライアス Rank-CTurbo	5,254,870	TOHRU	Y-ZONE エブリなし3機
4	ダライアスRank-B	6,119,510	HI	Y-ZONE エブリなし3機
5	ダブルドラゴン	120,140	貧弱! 貧弱! UREEYYYYY!	
6	エクスターミネーション	1,951,790	HI。	R-8
7	飛翔鮫	10,019,380	TOHRU	A-999
8	ラスタンサーガ	957,200	HI。	R-ALL
9	サイドアームズ	3,035,400	HI。	
10	アルゴスの戦士	4,628,630	ヒサピー	

弘前ハイローザスペースランド☆＝2

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ドラゴンスピリット	488,850	FIRE BURST	9面
2	エイリアンシンドローム	1,917,700	悶々太郎	ハード180秒
3	スーパーハングオン シットダウン	28,556,470	HARD BEAT	アフリカ 3'05"06
4	スーパーハングオン シットダウン	36,534,370	悶々太郎	アジア 5'14"11
5	スーパーハングオン シットダウン	39,314,200	EXP	アメリカ 7'32"56
6	コンバットスクール	267,030	DIAS	
7	ダブルドラゴン	122,340	おじっちゃ	
8	リベンジ・オブ・DoH	653,520	すいかアイス	
9	1943	2,513,590	IKA DEI	
10	ラスタンサーガ	908,100	Lip Tick	

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階 ☎(0222)64-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	アウトラン	4'52"21	すう～ぷいんむう AHA	Aコース
2	アウトラン	4'41"18	まるじ	Bコース
3	アウトラン	4'41"87	すう～ぷいんむう AHA	Cコース
4	アウトラン	4'42"00	すう～ぷいんむう AHA	Dコース
5	アウトラン	4'44"34	波にのったかな?IZ(SFC)	Eコース
6	ダブルドラゴン	144,820	M. G. C	1コインクリア 4機設定
7	妖怪道中記	人間界	すう～ぷいんむう KIM	2コインクリア
8	バレット	170,850	K. I	4機設定
9	SDI	170,730	OBA	1コイン10面 4機設定
10	コンバットホーク	121,900		4機設定EASY

ゲームセンタータイリョウ☆＝1

宮城県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ダブルドラゴン1P	137,590	M. G. C(SVC)	最終面クリア
2	〃 2P	109,810	POW&Y. S	4
3	1943 1P	3,586,640	BEE&POW	16面
4	〃 2P	2,742,710	TKS	12面
5	ドラゴンスピリット	99,020	PSI	3面
6	妖怪道中記	天界クリア	IQ＋PSI	3 COIN
7	沙羅曼蛇	3,179,400	S・C・M(SVC)	5周目の1面
8	飛翔鮫	7,829,720	SIR(SVC)	エリア999＋α
9	ラスタンサーガ	375,200	MMI(SVC)	4面
10	ファンタジーゾーン	12,080,820	POW(SVC)	4周目3面

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ドラゴンスピリット	747,620	VIEGLE-POP	全面クリア
2	ワンダーモモ	320,600	KAY	全面クリア
3	ローリングサンダー	822,360	BAKU	全面クリア
4	コンバットスクール	255,720	ZIP"FUL"KAY	卒業(軍曹)
5	1943	2,628,870	JORI	16面
6	エクスターミネーション	全面クリア	JORI	1コイン
7	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	N. NITTA	1コイン
8	ダブルドラゴン	101,690	JORI	全面クリア
9	スーパーハングオン	3'04"84	VIEGLE-KEI	ビギナー
10	スーパーハングオン	5'22"29	VIEGLE-KEI	ジュニア

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)279-3775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	リベンジオブDoH	1,316,360	NATURAL-あらほ	クリア残機3
2	1943(1P)	2,226,650	FGR	最終面クリア
3	ダブルドラゴン(1P)	116,960	M. A. G	最終面クリア
4	妖怪道中記(1コイン)	餓鬼界クリア	GOD from PC業戦	旧バージョン
5	魔境戦士(1P)	200,100	T. OPATA	4面
6	忍者くん阿修羅ノ章	最終面クリア	NATURAL-ゆう T. OPATA	ハードランク 1コイン
7	メジャーリーグ	2,956,150	イワサ	1コイン84対0
8	沙羅曼蛇(1P)	4,118,900	Spream-KDD (山口くん)	1コイン 6-2
9	怒号層圏(1P)	1,286,990	ALONE	1コイン 最終面クリア
10	スーパーバブルボブル	7,499,680	エリカ	オリジナル&パワーアップ有ZAP3回

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174 ☎(0220)22-3221

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ダブルドラゴン	118,000	すーぱーげーまーたかおさん	ボスのウィリーは弱い
2	1943	2,753,200	A・G・B-ゆう-	大和でやられちゃった
3	忍者くん阿修羅ノ章	975,200	すーぱーげーまーたかおさん	29面までいった
4	沙羅曼蛇	3,987,500	すがわら	6周目の2面だヨ
5	ローリングサンダー	651,100	すーぱーげーまーたかおさん	マブーの最期を見た!
6	アルカノイド	1,189,800	A・G・Bまさゆき	モアイを倒したぜ!
7	妖怪道中記	地獄界	すーぱーげーまーたかおさん	もちろん1コインですヨ
8	ザインドスリーナ	1,908,700	A・G・Bまさゆき	LASTでねばった
9	エクスターミネーション	1,449,180	すーぱーげーまーたかおさん	最終面でやられたぁ
10	ドラゴンスピリット	225,020	すーぱーげーまーたかおさん	面数を聞く前に帰ってしまった

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	1943	2,273,330	JORI	16面クリア ランク8 1P
2	エクスターミネーション	3,691,020	JORI	オールクリア ランクB 3機
3	ダブルドラゴン	108,320	JORI	オールクリア ランクD
4	ウェックル・マン24	546,320	KEI	タイム607.8
5	ダライアス	6,400,240	クジラ にいちゃん	ランクBオールクリア3機
6	アウトラン	27,148,170	KAZ	タイム5'03"12
7	リベンジオブDoH	1,076,010	K. 船木	ランクB
8	ドラゴンスピリット	367,840	JORI	ランクノーマル 暗黒3機
9	飛翔鮫	3,244,270	YAMA	ランクB3機
10	エイリアンシンドローム	1,819,200	JORI	ランクノーマル 3機

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ドラゴンスピリット	180,070	WW-AXY	1 COIN 6面
2	エイリアンシンドローム	2周目4面	?	1COIN1P正体不明の方
3	サンダーセプターII	476,960	JUN	6面
4	グロブダー	1面～33面	WW-AXY	1 COIN点数最高100020(R1-R32)
5	お雀子II	5連荘他	仲沼名人	全員ぬがした(AXY, B. Tも)
6	ローリングサンダー	10面クリア	WW-SPN	1 COIN 点数低かった
7	バブルボブル(1P)	9,999,990	WW-AXY	1 COINパスワード無しZAP5回
8	魔界村	1,318,400	WW-SDY	1 COIN 7周目3面
9	ダブルドラゴン(1P)	全面クリア	WW-TOY, SDY	1 COIN 各1P
10	トイポップ(2P)	44面クリア	WW-AXY&SPN	共に1COIN20万は絶対可能!!!!

PLファンタジー

宮城県仙台市中央1丁目7-6 西源ビル1F ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	スーパーハングオン (ビギナー)	2'52"76	SHOT (SPREAM)	ミニライドオン
2	スーパーハングオン (ジュニア)	5'11"77	後藤	〃
3	スーパーハングオン (シニア)	7'07"03	KW (SPREAM)	〃
4	スーパーハングオン (エキスパート)	9'19"18	SHOT (SPREAM)	〃
5	SDI 2P	トータル 7,811,510	KW. FZ	全面リア 1コイン
6	SDI 1P	5,548,480	SOL (SPREAM)	全面クリア 1コイン
7	1943	2,612,600	MGC-006-TUN	最終面1コイン
8	リベンジオブDoH	956,370	AHA (SPREAM)	全面クリア 1コイン
9	デンジャーゾーン	47,500	G. AS. C	5R
10	忍者くん阿修羅ノ章	1,642,640	NATURAL-ゆう	30R

ハイテクゾーンセガ山形店☆＝7

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'49"23	SPREAM-SOL	ビギナー
2	スーパーハングオン (ミニライドオン)	4'56"71	渋い面構えのSHOTくん	ジュニア
3	スーパーハングオン (ミニライドオン)	7'02"20	J. H	シニア
4	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'00"63	SPREAM-SHOT	エキスパート
5	SDI(1P)	7,768,650	SPREAM-BOMB	1コイン全面クリア 3機,ノーエブリ設定
6	SDI(2P)	TOTAL 14,147,540	SPREAM-BOMB&SOL	各1コインオール パーフェクトクリア
7	1943(1P)	2,938,200	SPREAM-SUZ	1コイン 全面クリア
8	ダブルドラゴン(1P)	389,690	URYYYYY!	1コイン 全面クリア
9	バレット(1P)	465,750	SPREAM-BOMB	1コイン 2-4面
10	ドラゴンスピリット	132,810	MAY	1コイン 4面

ダイエーDLL郡山店☆＝7

福島県郡山市大町1丁目4-5 ☎(0249)34-2121(内)271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	スーパーハングオン	2'48"33	SPREAM-SOL	ミニライドオン、ビギナー
2	スーパーハングオン	4'54"23	SPREAM-SOL	50秒イージー、ジュニア
3	スーパーハングオン	6'54"50	SPREAM-SOL	50秒イージー、シニア
4	スーパーハングオン	9'27"08	SPREAM-SOL	50秒イージー、エキスパート
5	ドラゴンスピリット	479,820	ASAは死んだ	最終面クリア
6	1943(1P)	2,811,750	ASAは死んだ	1コイン最終面
7	ダブルドラゴン(1P)	116,060	AIR NEX D.	1コイン全面クリア
8	SDI(1P)	14,641,710	SPREAM-SOL	5万エブリ 3機設定
9	SDI(2P)	12,670,050	SOL&A. N. T. S	5万エブリ 3機設定
10	忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	AIR NEX T. S	1コイン 面数優先

プレイシティキャロット仙台店☆＝6

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2階 ☎(022-)223-8382

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	ドラゴンスピリット	952,420	SPREAM-K. W	全面クリア
2	ライフフォース	5,868,000	SPREAM-K. W	11-5
3	1943(1P)	2,813,970	SPREAM-SHOT	最終面 (2ランクUP)
4	SDI(1P)	7,535,020	SPREAM-BOMB	全面クリア (3機エブリ無)
5	コンバットスクール(1P)	261,380	SPREAM-K. S	ランクイージー 8面
6	リベンジオブDoH	1,426,120	M. K	最終面クリア
7	迷宮ハンターG(1P)	435,350	F. Z	5面
8	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'03"56	てつ	ジュニア
9	〃	7'11"45	SPREAM-K. W	シニア
10	〃	9'14"33	SPREAM-SHOT	エキスパート

ゲームブティックジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備 考
1	1943(1P)	2,901,170	SPREAM-DIG	1コイン 全面クリア
2	ドラゴンスピリット(1P)	323,050	SPREAM-DIG	1コイン エリア8
3	パーフェクトビリヤード	302,800	佐藤英雄	1コイン RD9
4	リベンジオブDoH	1,376,170	SPREAM-DIG	1コイン 全面クリア
5	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	佐藤英雄	1コイン 全面クリア
6	SDI(1P)	4,368,800	SPREAM-DIG	1コイン 全面クリア
7	ダブルドラゴン(1P)	136,230	川口順	1コイン 全面クリア
8	コンバットスクール(1P)	105,630	M-T	1コイン RD6
9	スーパーハングオン	7'37"24	佐藤英雄	シニアゴール
10	ダライアス	6,144,320	ENO	Yゾーンクリア

書店（帖合）印

部数	冊

ゲーメスト

~~No.1~~ ~~No.2~~
~~No.3~~ ~~No.4~~
~~No.5~~ No.6
No.7 No.8
No.9 No.10
No.11

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

~~No.1（'86　5月号）~~
~~No.2（'86　7月号）~~
~~No.3（'86　9月号）~~
~~No.4（'86　11月号）~~
~~No.5（'87　1月号）~~
No.6（'87　3月号）
No.7（'87　4月号）
No.8（'87　5月号）
No.9（'87　6月号）
No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

——の号は売切れです。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面数等			
備　考			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	（お店の店長さん）

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

（ふりがな） お名前	年齢　（　　）才 性別　（男・女）
ご住所〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　　）	

キリトリ線



No.8（'87　5月号）



No.7（'87　4月号）



No.6（'87　3月号）



No.11（'87　8月号）



No.10（'87　7月号）



No.9（87　6月号）

君こそゲーメスト!

今回の(君こそゲーメスト)も各スコアについて講評といきましょう。

まずは、スーパーハングオン。今回は、ライドオンタイプは前回のスコアを下まわっており、シットダウンタイプは数が少ないので、ミニライドオンタイプのみで集計しました。

ドラゴンスピリットは、最終面で鬼のような点稼ぎをしなくてはこんな点数はでません。さすが点稼ぎのY・N。

ダブルドラゴンは、段差を利用して敵にダメージを与えずに技をかけて点を稼ぐテクがあるのですが、非常に難しいという話。ちなみに、無限増えがあるそうです。

1943は、1P・2Pに分けて集計しました。それと次回からは、クリアが最低条件。それにモビちゃんとトンボの出現回数を記入していないと集計しません。

SDIは隠れボーナスをどんどん出せば、このような点数が出せるようです。

ミッドナイトランディングは、1面あたり97点。慣れれば簡単という話です。

コンバットスクールは、射撃で点数がきまってくるそうです。

ライフフォースは参考までに集計。次回からは、青プレイヤーと赤プレイヤーにわけます。

妖怪道中記は、確認をした店のみ集計しました。

●スーパーハングオン(ミニライドオンタイプ)

アフリカ(ビギナー)	2′48″33	SPREAM-SOL	DLL郡山(福島)
アジア(ジュニア)	4′54″23	SPREAM-SOL	DLL郡山(福島)
アメリカ(シニア)	6′54″50	SPREAM-SOL	DLL郡山(福島)
ヨーロッパ(エキスパート)	9′00″63	SPREAM-SHOT	ハイテクゾーンセガ山形(山形)

●ドラゴンスピリット(クリア必須)

1,305,120	HTL-Y.N	プレイシティキャロット巣鴨(東京)

●ダブルドラゴン

999,990	AF-プロジェクトA子	びでおいんSAKA(埼玉)
	HTL-バイオX	個人申請(東京)

●1943

1P	3,067,990	HTL-AE-S.J	個人申請(千葉)
2P	4,041,670	MGF渕野・ERI大山	神宮前キャロットハウス(宮崎)

●SDI(EVERYなし)

1P	7,768,650	SPREAM-BOMB	ハイテクゾーンセガ山形(山形)
2P	14,147,540	SPREAM-BOMB&SOL	

●SDI(EVERY50,000)

1P	40,980,790	HCM-てった	イエローハット(愛知)
2P	63,910,250	HCM-D.B&てった	

●ミッドナイトランディング

776	TCK-ZAC	ハイテクノーベル神保町(東京)

●コンバットスクール(イージー)

370,050	KOZUKE	プレイシティキャロット巣鴨(東京)

●ライフフォース

5,868,000(11-5)	SPREAM-K.W	プレイシティキャロット仙台(宮城)

●妖怪道中記(1コイン天界クリア者)

HTL-GOD・SPY・U.V・じゃんきい・ぜんじ・YURの6名			プレイシティキャロット巣鴨(東京)
ILG-K.M	プレイシャトー(神奈川)	ECM-ZENJI	ウイルトークタイトー小田原(神奈川)
NMC, DGM	ゲームプラザ(熊本)		

二荒キャロットハウス☆=1

栃木県宇都宮市二荒町9-4 渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	420,800	わいが秀人ダス	コンテニュー1回クリア
2	アウトラン	4′47″15	さいちゃん	ストーンヒル
3	エイリアンシンドローム	863,600	さいちゃん	VoL 9
4	マスタッシュボーイ	537,270	小野道弘	14面
5	ダブルドラゴン	100,950	キャットラー鈴展	1コインクリア
6	1943	2,452,000	宇塚正夫	R-16 1コイン
7	ダライアス(Xゾーン)	7,000,530	RSけんぼう	60万エブリ+マルチかせぎ有り
8	ダライアス(Yゾーン)	7,304,590	RSけんぼう	同上
9	ピットフォールII	最終面クリア	小野道弘	1コイン
10	P・Bハイスピード	8,714,290	S♡M	

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2′59″49	(小山高)鈴木じゅんじ	アフリカ ノーマル
2	スーパーハングオン ミニライドオン	5′14″44	(小山高)鈴木仁氏	アジア ノーマル
3	スーパーハングオン ミニライドオン	7′35″52	KAP-MIC とよとみくん	アメリカ ノーマル
4	スーパーハングオン ミニライドオン	9′46″81	CPU	ヨーロッパ ノーマル
5	飛翔鮫	5,031,030	KAPA	エリア899EASY
6	ダブルドラゴン	111,700	Y. T	1コイン全面クリア EASY
7	エイリアンシンドローム	6,577,500	KAP-まさしくん	R-77ノーマル
8	妖怪道中記	天界	KAP-とよとみくん	2コインEASY
9	スペースハリヤー	35,777,100	川野武	ハード全面クリア
10	バレット	276,500	KAP-まさしくん	ノーマル

WE'LL TALK TAITO高崎店

群馬県高崎市鞘町32 ☎(0273)26-4244 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	772	とおるくん	1コイン 全面クリア
2	1943(1P)	2,381,180	TRI-STRANGER	1コイン 全面クリア
3	ドラゴンスピリット	800,630	WUL-諸星	1コイン 全面クリア
4	リベンジオブDoH	1,487,140	TRI-MENDO	1コイン 最終面クリア
5	ダブルドラゴン	96,790	ぞえち	1コイン 最終面クリア
6	忍者くん阿修羅ノ章	4,414,530	KOARA	1コイン 15面
7	ワールドウォーズ	654,320	渡辺裕司	
8	サイコソルジャー(1P)	1,853,850	RIA	1コイン 最終面クリア
9	沙羅曼蛇	1,237,500	斉藤禎久	
10				

ゲームセンタープリムローズ

埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,027,710	N. S	1P
2	忍者くん阿修羅ノ章	1,926,460		R29 1コイン
3	バブルボブル(スーパー)	3,246,000	きんや	パワーアップオリジナル使用
4	エンデューロレーサー	4′09″23 28,163,767	高瀬	ゴール初機設定65秒
5	ダブルドラゴン	87,350		1コイン最終面クリア
6	サイドアームズ	3,598,600	MY	
7	スペースハリアー	52,691,950	きんや	
8	ラスタンサーガ	535,500		
9	沙羅曼蛇	2,271,900	3年10組	
10	スラップファイト	2,564,220	きんや	

ポニーワールド・ザ・コング

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,859,650	K. K	1P
2	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	CMO-PUU	レオパク夫
3	飛翔鮫	10,000,000	PJS	
4	エクスターミネーション	10,000,000	プロジェクト雲子	
5	沙羅曼蛇	4,374,100	鳥羽	
6	ダブルドラゴン	122,540	KOT	全面クリア
7	ラスタンサーガ	1,150,000	Y. .M	難易度最高
8	リベンジオブDoH	1,064,020	プロジェクトA子	ランクC バウス3機
9	ASO	1,932,410	てーやん	
10	スーパーQIX	553,840	KOT	ランクB

プレイシティキャロットハウス巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆=15

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1,305,120	HTL-Y. N	全面クリア
2	1943(1P)	2,807,580	CHAT-あああるじいぶう	R16クリア
3	1943(2P)	3,987,830	HTL-水穂薫・1943はオレがしきる	全面クリアモビ×1 大和94%
4	SDI(1P)	10,430,570	HTL-JUMP-T²(お茶2号)	エブリ5万 パーフェクト×7
5	SDI(2P)	30,190,180	HTL-水穂薫 HTL-マキ水穂	エブリ5万全面ノーミスパーフェクト
6	ダブルドラゴン(1P)	557,290	HTL-バイオX	オールクリア、2匹残し
7	コンバットスクール(1P)	370,050	KOZUKE	大尉(オールクリア)
8	スーパーハングオン(ビギナー)	2'50"94	RVI-KT	クリア
9	スーパーハングオン(ジュニア)	4'59"49	RVI-KT	〃
10	妖怪道中記	1コイン天界クリア	HTL-SPY,U・V じゃんき、YUR	GODさんハート+6 ゲージ残し

ハイテクノーベル神保町店☆=1

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスVゾーン	5,417,530	ひむがし	Bランク 51200なし
2	ダライアスWゾーン	5,398,070	TCK-SYN	Bランク 51200なし
3	ダライアスXゾーン	6,150,870	ひむがし	Bランク 51200なし
4	ダライアスYゾーン	6,766,710	TCK-GEN	Bランク 51200(4コ)
5	ダライアスZゾーン	6,106,070	ひむがし	Bランク 51200(1コ)
6	リベンジオブDoH	1,567,130	TCK-YES	ノーマル5機あまり5面点カセなし
7	1943	2,787,480	じじょう	ノーマル 1P16面
8	ミッドナイトランディング	776	TCK-ZAC	ノーマル 全面クリア
9	コンバットスクール	273,670	TCK-NBK	イージー8面
10	ドラゴンスピリット	584,780	TCK-GEN	ノーマル 全面クリアクリア

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス(Vゾーン)	5,111,540	FIN	ニューバージョン 3機設定 ランク:ノーマル
2	ダライアス(Wゾーン)	5,088,000	X68-NAM	
3	ダライアス(Xゾーン)	6,004,570	PC-ZIN	
4	ダライアス(Yゾーン)	6,414,420	PC-ZIN	
5	ダライアス(Zゾーン)	5,512,280	M. K	
6	ミッドナイトランディング	736	TESS	全面クリア
7	1943(1P)	2,783,290	TRI	16面レベル8
8	ダブルドラゴン	198,190	TAITO-WIN	全面クリア3機設定
9	リベンジオブDoH	942,710	BE	全面クリア
10	忍者くん阿修羅ノ章	1,909,550	KAS-緑の少年	全面クリア

カジノカーニバル☆=1

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'59"70	アフリカTNT	ミニライドオン(アフリカ)
2	スーパーハングオン	9'38"96	ヨーロッパTNT	ミニライドオン(ヨーロッパ)
3	忍者くん阿修羅ノ章	9,044,480	VF	最終面クリア
4	リベンジオブDoH	1,000,480	KTZ	最終面クリア
5	ダブルドラゴン	108,640	こむりんTEX	最終面クリア
6	トップシークレット	3,196,780	ほるぷ	全2周クリア
7	1943(1P)	2,342,530	HOPO	16面大和
8	1943(2P)	1,487,950 1,326,290	荒木和之・佐伯	R14
9	パーフェクトビリヤード	172,200	ニューロンド	1コイン
10	コンバットスクール	275,780	ANGTNT	実戦曹長

ゲームセンタースカッシュ

東京都小金井市本町5-19-3 ☎(0423)85-4565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	3'06"07	HAL	ビギナー
2	SDI	148,280	GAJ	イージー 4機設定
3	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	石橋	ノーマル R-14
4	ダブルドラゴン	64,370		ノーマル
5	1943	2,463,400		ランク-10
6	リベンジオブDoH	364,300		ノーマル
7	エイリアンシンドローム	937,800	落合	
8	スーパークイックス	271,100	AAA	R-11
9	アウトラン	4'44"78	TAC	Dコース
10	アウトラン	4'46"25	TAC	Eコース

ビデオインセガ船橋店☆=1

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'52"60	YAM	ミニライドオン 55秒設定
2	スーパーハングオン	5'15"97	CGP-MAX	ミニライドオン 55秒設定
3	スーパーハングオン	7'27"54	山下茂樹	ミニライドオン 55秒設定
4	ダブルドラゴン	135,230	CGP-CHIR	全面クリア 1P1コイン
5	1943	2,762,330	EXECUTION-ER-KOB-TOK	1P
6	バレット	265,100	POH	地下5
7	ドラゴンスピリット	559,620	むらい	クリア
8	SDI	316,790	MIL	
9	エイリアンシンドローム	2,352,300	CHAT-KIM	1コイン4-4 R-25 3人設定
10	タイムスキャナー	2,624,420	EXE-KDB-TOK	最終面のPの字

ナムコゲームスポット☆=2

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	704,060	CGP-ZAM	全面クリア
2	1943	2,982,440	CGP-MAX	R16
3	ダブルドラゴン	170,650	CGP-CHIR	全面クリア
4	飛翔鮫	20,000,000+α	CGP-MAX	エリア999+α
5	スーパークイックス	654,410	CGP-ZAM	R12
6	マスタッシュボーイ	1,123,810	CGP-ZAM	R21
7	妖怪道中記	人間界	CGP-龍飛	1コイン
8	フェアリーランドストーリー	4,036,800	畑野	全面クリア
9	臥竜列伝	949,540	CGP-ZAM	最終面
10				

サンペデックナムコランド☆=2

千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ビギナーコース	2'50"76	山下茂樹	55[S] ノーマル
2	スーパーハングオン ジュニアコース	5'12"05	CHAT-INFINITE-ZUR	55[S]ノーマル まだまだ!!
3	スーパーハングオン エキスパートコース	9'37"90	CHAT-INFINITE-ZUR	55[S]ノーマル 2回コケ
4	アウトラン VINEYARD	4'39"15	HTL-混戦電話のオバサンがライバル	75[S]イージー いかりばくはつ
5	アウトラン DEATHVALLEY	4'37"28	YOU. A	75[S]イージー
6	1943	2,783,800	FPG-SYI	1P、クリア、ノーマル
7	ドラゴンスピリット	767,310	CHAT-ぎゃぴ-YAM	10万、20万、エクステンドノーマルクリア
8	リベンジオブDoH	851,320	YOU. A	クリアまぐれ
9	SDI(2P)	5,945,150	CHAT-CG-COM CHAT-KIM	クリア、パーフェクト10回
10	ロードブラスターズ	465,325	CHAT-CG-COM	R-25すっとばしノーマル

ゲームプラザ☆=1

千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	280,350	SFF-ma-u 麗優	ROUND 7 深海
2	1943	2,486,590	SFF-S・F じゃみんぐ	1 COIN 1Pのみ大和
3	ダブルドラゴン	106,130	SFF-S・F じゃみんぐ	1 COIN 1Pのみクリア
4	コンバットスクール	209,820	M・P・B	PRT・実戦
5	SDI	190,630	KIM	3機設定エクステンドノーマル
6	ライフフォース	2,157,300	USA	ラウンド不明
7	スーパーハングオン ミニライドオン	2'54"39	幻探偵	ノーマル設定 アフリカ
8	スーパーハングオン ミニライドオン	5'07"60	幻探偵	ノーマル設定 アジア
9	スーパーハングオン ミニライドオン	7'41"41	幻探偵	ノーマル設定 アメリカ
10	スーパーハングオン ミニライドオン	9'48"76	けっちゃ	ノーマル設定 ヨーロッパ

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,956,360	ACE-JET	
2	ドラゴンスピリット	563,290	芦田GEN	
3	ミッドナイト・ランディング	767	TCK-ZAC	8面クリア
4	ダブルドラゴン	135,270	AF.プロジェクトA子	
5	コンバットスクール	235,390	HYPER-KYAL	
6	ダライアスZゾーン		ACE-JET	ハード、機数3
7	ダライアスYゾーン		ACE-JET	
8	ダライアスXゾーン		ACE-JET	
9	ダライアスVゾーン		ACE-JET	
10	ダライアスWゾーン		ACE-JET	

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダブルドラゴン	122,830	CRS・RAN薫	全ミッションクリア・1コイン
2	ドラゴンスピリット	366,490	CRS・RAN薫	エリア9 1コイン
3	1943	2,941,200	CRS・RAN薫	大和撃沈 1コイン
4	リベンジオブDoH	1,369,780	CRS・APA	ALL 1コイン
5	妖怪道中記	畜生界	CRS・AOI美琴	1コイン
6	エイリアンシンドローム	5,000,000+α	CRS・AOI美琴	ラウンド57 1コイン
7	忍者くん阿修羅ノ章	SCENE30	CRS・レムYURI AOI美琴	NEWバージョン・ハード設定・1コイン
8	サイキック5	14,526,300	CRS・麗夢 YURI	SCENE 8 クリア・Mボーナス4コ
9	パニックロード	2,227,500	CRS・Y'S	ラウンド26・1コイン
10	ソロモンの鍵	1,507,490	CRS・麗夢 YURI	7-2・1コイン

アメリカンクラブみずほ台店

埼玉県富士見市東みずほ台1-1-8 ☎(0492)52-4089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトラン	4'42"21	ZZZ	51,136,930
2	リベンジオブDoH	4,406,680	一戸慎太郎	1コイン 全面クリア
3	1943	2,650,100	沢登研治	
4	カルノフ	999,999	高井勝男木	1コイン 全面クリア
5	キッドのホレホレ大作戦	1,908,100	五島賢治	24面
6	ダブルドラゴン	92,620	山田安雄	1コイン 全面クリア
7	ダンクショット	116-116	萩元達也	9回戦
8	バブルボブル	4,640,940	五島賢治	全面クリア
9	飛翔鮫	2,253,060	沢登研治	
10	忍者くん阿修羅ノ章	1,381,980	上石治郎	1コイン 全面クリア

びでおいんSAKA☆=4

埼玉県川越市新富町1-18-7 ☎(0492)24-9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'52"72	AF-プロジェクトA子	アフリカ
2	スーパーハングオン	5'16"34	AF-プロジェクトA子	アジア
3	スーパーハングオン	7'38"14	AF-プロジェクトA子	アメリカ
4	スーパーハングオン	30,145,190	CPM闘幻狂 NANISORE®	ヨーロッパ(17面)
5	ダブルドラゴン	999,990+α	AF-プロジェクトA子	約1時間 全面クリア
6	忍者くん阿修羅ノ章	746,560	RACER-仲あゆみ	クリア必須 低スコア優先
7	1943	3,034,480	AF-プロジェクトA子	大和撃沈
8	SDI	311,860	AF-プロジェクトA子	ノーエブリRD11 DEFENSIVE HALF
9	妖怪道中記	畜生界	CPM闘幻狂 NANISORE®	1コイン
10	沙羅曼蛇	4,322,200	EGP-ZAP	1コイン;6-6

ゲームセンタートミー

千葉県佐倉市上志津1660-2 ☎(0434)87-4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,721,070	しん君	1P 1人で
2	アルカノイドII	911,460	*Mr. Seven Star*	全面クリア
3	忍者くん阿修羅ノ章	916,600	たかちゃん	
4	お雀子館II	76,000	AMI	
5	アルゴスの戦士	7,451,270	クワバラ君	全面クリア
6	トップシークレット	2,168,960	ゆう君	
7	クリスタルギャル	74,000	リンダ君	
8	タイムスキャナー	1,877,570	くわばら君	
9	飛翔鮫	3,422,630	A君	AREA668 7周目の4面
10	魔境戦士	773,250	ガンジー君	

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン アフリカ	40,363,080	HTL-RYU	2'59"55
2	スーパーハングオン アメリカ	15,292,200	YUI-EFFACE-FHP	?
3	スーパーハングオン ヨーロッパ	66,748,980	HTL-RYU	9'22"04
4	SDI	220,350	HTL-肉野菜	R11
5	忍者くん阿修羅ノ章	1,311,740	PON・MY	30面出口がわからねー(1コイン)
6	ダブルドラゴン	94,150	HTL-パパウ-パウ²	全面クリア・1コイン
7	ドラゴンスピリット	355,300	HTL-AE-POP	9面
8	コンバットスクール	114,850	サンダース水上	EASY
9	1943	2,434,020	HTL-パパウ-パウ	ハードランク 16面
10	バレット	18,520	神野さん	4機設定

ヒットゲームBEST10

急上昇！ 爽快シューティング1943

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
8	1	ダブルドラゴン	テクノスジャパン
—	2	1943	カプコン
3	3	スーパーハングオン	セガ
—	4	ドラゴンスピリット	ナムコ
1	5	アウトラン	セガ
—	6	リベンジオブDoH	タイトー
7	7	ダライアス	タイトー
—	8	コンバットスクール	コナミ
2	9	妖怪道中記	ナムコ
6	10	忍者くん阿修羅ノ章	UPL

しばき倒す快感か！

しっ信じられん！もう、半年続いてしまいました。そしてこれからも、皆様のご支援・ご批判と共に成長したい私、やまざき拓です。

さて、今月も行ってみよう。

〃再び〃しっ信じられん！予想だにしなかった「ダブドラ」の1位。さては関東地方水不足の原因はこいつではないか……とワケのわかんないことを言ってないで、冷静に見てみましょう。

大手のゲーセンでは、客がコンスタントに付いてまして年齢層も意外に広い。やはり「くにおくん」のコンセプトを受けついだ、「しばき倒す快感」！これがストレス解消に良いようであります。

予想通り順当なランクにつけてきた「1943」「ドラスピ」。代わりに「鮫」が落っこってしまいました。前者2種に客割れしたのかな？

「妖怪」の暴落は、ナムコファンが一気に「ドラスピ」に流れたのが主な原因でしょう。

「リベンジオブDOH」は、この辺止まりかな、といった所。アイテムが増えた分面白くなったかな、と思いきや、かえってわかりにくくなったということと、面そのものが難しくなったということで、イマイチ客付きが良くないみたいです。



「アウトラン」長い間ご苦労サマでした、と言うと、今も燃えてる人に怒られそうですが、もう10カ月も人気を保っている。大型機種とはいえ、最近のVGにはなかった傾向です。拍手拍手！

期待株はR-タイプ

さて、「ダライアス」が依然がんばっております。あっ、皆さん、LP聴きましたか？A面の各テーマが1コーラスだけだったのにはガッカリしましたけども、あとはまあそれなりか、こんなもんか、といった感じでした。(悪口はあえて控えさせていただきます。)不満ありますけども！

その他、顔を出していない製品について、いくつか触れてみましょう。

「ライフフォース」。いったいコナミは何をたくらんでいるんでしょう。キャラが有機化された最強ランクの「沙羅曼蛇」＋α…。ほとんど言葉もでません。ファンサービス止まりのもので、一般にアピールする新鮮さがない！どうもごまかされているような気がするのです。

「ミッドナイトランディング」。ハードは斬新(?)ですが、ソフトそのものは5年以上前のパソコンで十分用が足りたもの。それでも音響効果に工夫が見られるので、なかなか盛り上がります。

さて、この夏の期待株をいくつかあげてみますと?

「R-TYPE」

「プランプポップ」

今月ランクインの製品では、「1943」「ドラスピ」がガンバッテくれるでしょう。

では夏休み。やまざきは北へ旅に出る！

〔た〕

プレイシャトー ☆＝7

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミッドナイトランディング	654	ABA	8面クリア
2	ダブルドラゴン	109,810	T.WIN	1P全クリア
3	スーパーハングオン	3'08"11	K・H	ミニライドオン、ビギナー
4	1943	2,650,220	谷口大英	1P15面クリア
5	ドラゴンスピリット	1,250,370	ILG-K・M	1コイン全クリア
6	ライフフォース	2,462,500	ILG-K・M	1P5-2
7	リベンジオブDoH	291,220	椎名学	16面
8	妖怪道中記	天界到達	ILG-K・M	1コインクリア
9	ダライアスVゾーン	5,243,430	井上公博	1P全クリア
10	ダライアスXゾーン	5,957,080	ECM-SIN	1P全クリア

WE'LL TALK TAITO小田原店

神奈川県小田原市栄町2-13-19 ☎(0465)23-5455 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスVゾーン	5,511,920	後藤	ノーマル、旧、3機全面クリア
2	ダライアスWゾーン	5,100,260	遊び人W	〃
3	ダライアスXゾーン	6,141,890	福井博之	〃
4	ダライアスYゾーン	6,509,210	ECM-ZENJI	〃
5	ダライアスZゾーン	7,131,020	ECM-ZENJI	〃
6	妖怪道中記	天界	ECM-ZENJI	1クレジットクリア
7	ミッドナイトランディング	736	高橋修一	全面クリア
8	ダブルドラゴン	170,040	TAITO-WIN	全面クリア
9	1943	2,713,780	福井博之	大和失敗1P
10	ドラゴンスピリット	229,930	ECM-ZENJI	エリア7

ニュースターグループ4店 ☆＝1

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	31,048,920	GAOCHD	ビギナー2'50"04 甲府ゲームプラザ
2	ダブルドラゴン	99,440	スペースー成	甲府ゲームプラザ
3	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	MPCPIN	上高地
4	1943	2,470,480	YOMMAX	上高地
5	ドラゴンスピリット	366,750	C&TDAR	京王
6	リベンジオブDoH	955,990	森山	ニュースター
7	飛翔鮫	4,406,400	COW	ニュースター
8	SDI	109,250	リードシュラム	ゲームプラザ
9	ダライアス	5,709,070	S&ILM	ニュースター
10	妖怪道中記	1コイン天界	マッピクラブLIY	上高地

プレイシティキャロットIN甲府(甲府周辺集計) ☆＝1

山梨県甲府市下飯田1-1-8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	681,160	ぽちゃ(PC甲府中央)	1コインクリアノーマル
2	ライフフォース(1P)	3,627,500	〃	7周2面1コイン
3	リベンジオブDoH	1,168,460	長岡(朝日町CH)	1コインクリア
4	ダブルドラゴン(1P)	223,250	AU(善光寺CH)	1コインクリア
5	コンバットスクール(1P)	257,670	BI(善光寺CH)	1コイン実戦
6	SDI(1P)	347,410	EATTA(PC甲府中央)	1コインステージ11。3機仕様
7	1943(1P)	2,760,760	ぽちゃ(PC甲府中央)	1コインクリア
8	エクスターミネーション(1P)	1,417,650	WWWA(PC甲府中央)	1コインクリア
9	スーパーハングオン(ビギナー)	34,800,800	RAV(善光寺CH)	ライドオン 2'47"25
10	〃(ジュニア)	36,819,810	BI(善光寺CH)	ライドオン 4'49"15

ハイテクセガ万代店

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	26,496,250	YOKO.M	アフリカコース 2分59秒49
2	ハングオンライドオン	26,717,690	神林	アフリカコース 2分46秒40
3	アウトラン	44,377,720	TRM-TOM Ⅲ	4分50秒37
4	スペースハリアー	35,443,770	FZR	1コインクリア
5	エイリアンシンドローム	1,800,900	SHUDDER TOM	1コイン3周目4面
6	SDI	159,300	MMU	3機設定
7	ダブルドラゴン	134,410	SHUDDERLA	最終面1コインクリア
8	飛翔鮫	2,000,000＋α	早川	1時間打切り
9	ソロモンの鍵	10,478,484	B-B	1コインクリア
10	1943	2,668,410	沢口公貴	1コイン大和まで

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1丁目12 ☎(0532)55-8611 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	952,450	EXTRA-UUU	全9エリアクリア
2	コンバットスクール	386,670	EXTRA-IMM & AGF	全面クリア、大尉(イージーランク)
3	ライフフォース (1P)	1,605,200	EXTRA-UUU	3周目5面
4	1943 (1P)	2,605,410	EXTRA-GAG	16面
5	1943 (2P)	3,744,100	EXTRA-MSS +GAG	全16面クリア
6	リベンジオブDoH	1,564,660	MYU-市川	全34面クリア
7	ダブルドラゴン (1P)	112,030	DFU	全4面クリア
8	エクスターミネーション	全8面クリア	EXTRA-GAG,MSS	1コイン
9	スーパーハングオン (ビギナー)	3'02"17	EXTRA-OFC わたなべ義	イージーランク
10	迷宮ハンターG	1,201,130	KYOKO	13面

イエローハット☆＝3

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-7443

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	1コインクリア	PUMPKINたEXR (TM),STIた	でぶごん、SCRた EXTRA-UUU
2	1943 (1P)	2,815,190	PUMPKIN	1コインクリア
3	スーパーハングオン (ミニライドオン)	2'54"14	HCM-てった	ビギナー
4	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'05"64	うろつき童子の友	ジュニア
5	スーパーハングオン (ミニライドオン)	6'58"11	EXR (TM)	シニア
6	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'19"03	ダライアス狂㋢	エキスパート
7	ダブルドラゴン(1P)	159,670	でぶごん (CHAIN)	クリア
8	リベンジオブDoH	1,409,640	MRK	1コインALL 3機設定
9	SDI (2P)	63,910,250	HCM-D.B & てった	3機5万エブリー
10	SDI (1P)	40,980,790	HCM-てった	〃

キャノン最前線☆＝3

愛知県名古屋市昭和区隼人町7番地の11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リベンジオブDoH	1,739,010	HCM-MOLE	ALL面クリア1コインノーマル
2	ダブルドラゴン	124,860	EXTRABFM & SIM	1コインクリア3機ノーマル
3	ダライアスWゾーン	5,223,600	EXTRA-UUU	1コインクリア3機ノーマル
4	エクスターミネーション	977,220	EXTRABFM & SIM	1コインクリア3機ノーマル
5	コンバットスクール	268,790	AKI	MSGT面ノーマル
6	忍者くん阿修羅ノ章	1,423,500	EXTRABFM & SIM	ALLクリア
7	1943	2,902,390	HCM-MOLE	16面クリアせず3キノーマル
8	ドラゴンスピリット	650,670	HTLGMC	1コインクリアノーマル
9	ダライアスXゾーン	6,613,930	YUR	1コインクリア3機ノーマル
10	ダライアスZゾーン	6,386,440	YUR & GUC	2人同時プレイALLクリア3機ノーマル

グランドハウスマキ

本社名古屋市瑞穂区豊岡通3丁目34-3 ㈱東海アミューズメント

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943 (1P)	2,579,040	FSR	最終面
2	リベンジオブDoH	161,550	DoRa	R.9
3	妖怪道中記	天界	しょーばく JANICE	CNT ¥1,000,000ジャスト
4	タイムスキャナー	2,448,080	しょーばく	最終面
5	ブロックギャル	113,830	0032	R.8
6	ドラゴンスピリット	236,530	しょーばく	R.6
7	エクスターミネーション	1,000,000+α	BOHBO	全面クリア
8	スーパークイックス	224,720	BOHBO	R.5
9	ダブルドラゴン	99,740	しょーばく	クリア
10	沙羅曼蛇 (1P)	3,391,000	BOHBO	5-2

岐阜遊園ゲームコーナー

愛知県一宮市本町4-3-1テンサンビル ☎(0586)24-0580

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'54"14	超人ばあ～!	アフリカタイム優先
2	スーパーハングオン	9'42"25	超人ばあ～!	ヨーロッパ同上
3	ダライアス	5,774,530	こうchan (MAI)	旧Ver.ノーエブリXゾーンクリア
4	ドラゴンスピリット	541,100	ZKS名人	全面クリア
5	1943	2,950,950	ZKS名人	全面クリア
6	ダブルドラゴン	310,560	ルート2	全面クリア
7	忍者くん阿修羅ノ章	SCENE30	ZIP!	面数優先
8	リベンジオブDoH	1,836,890	ZKS名人	全面クリア
9	SDI (2P)	7,788,720	ZKS名人 & ZKJ	2Pトータルノーエブリ全面クリア
10	ライフフォース	4,379,700	今枝だ!	8周目の2面

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バレット(1P)	136,550	ピアス	3面
2	1943 (1P)	1,973,610	EXCALIBUR	
3	スーパーハングオン	5'14"34	PON	アジア(ジュニアコース)シットダウン
4	SDI (1P)	2,211,830	NOB	最終面クリア4機
5	エイリアンシンドローム	1,487,900	OSA-SAWADA	16面
6	ダブルドラゴン (1P)	103,650	MUR	最終面クリア
7	サイコソルジャー	1,628,150	ラスカル	最終面クリア
8	ブロックギャル	78,390	赤井修	
9	タイムスキャナー	856,300	ZIG	
10	ドラゴンスピリット	109,080	Y.O	

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン アフリカ	3'05"70	IMO	ミニライドオン
2	〃 アジア	5'33"87	IMO	〃
3	〃 アメリカ	7'34"34	ケン	〃
4	〃ヨーロッパ	10'02"43	NNN	〃
5	ドラゴンスピリット	866,420	KAO-ぜっと	9面クリア
6	R・タイプ	288,600	KAO-SOU	5面
7	1943	2,531,460	N.N.N.	
8	ダブルドラゴン	103,390	ペガサスの星矢	
9	忍者くん阿修羅ノ章	2,650,920	コマンドー	Aコース16面
10	リベンジオブDoH	1,016,660	コマンドー	32面

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3 ☎(0762)21-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,881,640	おりた君	Yゾーン1P1コイン
2	忍者くん阿修羅ノ章	979,210	きよちゃん	17面
3	エイリアンシンドローム	485,100	DOH	
4	ラスタンサーガ	845,600	自衛隊A	6面
5	ワールドウォーズ	89,410	C.GREEN	
6	スペースハリアー	34,419,950	?君	1コイン全面クリア
7	迷宮ハンターG	224,200	謎の浪人生	3面
8	SDI	240,630	JUMP-T2 (ELI)	11面1コイン
9				
10				

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	5,907,070	ASG-OJM	Bランクニューバージョン3機
2	ダライアス	5,582,650	EXTRA-IMM&AGF	〃
3	ダライアス	5,604,520	EXTRA-UUU	〃
4	ダライアス	6,378,560	EXTRA-MSS	〃
5	バブルボブル	7,312,980	みつきー	1コイン2周目78面
6	ダブルドラゴン	114,580	ASG-Y,W	1コイン全面クリア
7	ドラゴンスピリット	733,030	EXTRA-UUU	1コイン9R
8	ティードオフ	1コイン22ホールクリア8	T.I	
9	1943	2,543,780	AKI	(標準8ランク) 16面
10	サイキック5	12,820,500	EXTRA-UUU	R-8 1コイン

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン ビギナー	2'52"38	VEL	TIME＝ノーマル 敵＝ノーマル
2	スーパーハングオン ジュニア	5'13"42	BRN	〃
3	スーパーハングオン シニア	7'23"86	CBX	〃
4	スーパーハングオン エキスパート	9'42"67	HCS-..A	〃
5	バレット	409,250	HCS-EBI	2周目2面
6	ダブルドラゴン	113,030	GHO-岡部	1P
7	ドラゴンスピリット	364,620	HCS-ACE	STAGE 9
8	1943	2,810,140	HCS-MAISON	最終面クリア、1P
9	リベンジオブDoH	1,904,830	ま・めぞん	最終面クリア
10	デンジャーゾーン	58,550	田町の男・清永	STAGE 7

HI-TECHSEGA新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	23,972,730	狩野	3'05"41アフリカ
2	スーパーハングオン	3,216,810	Mr.岩尾	アジア
3	スーパーハングオン	13,975,000	Yoko.M	アメリカ
4	スーパーハングオン	12,326,930	狩野	ヨーロッパ
5	アウトラン	36,516,000	TRM-TOM Ⅲ	5'01"87
6	アルカノイド DoH	795,560	鷲尾	
7	ダブルドラゴン	127,980	SPREAMLA234K	1 COIN全面
8	エイリアンシンドローム	1,752,100	SPREAMTOM	3周目の3面
9	デンジャーゾーン	15,000	石川	ラウンド3
10	妖怪道中記	畜生界	よしゆき	1コイン

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	3'06"86	水口泰行 byYZR	SDタイプ、アフリカコース
2	〃	5'21"33	沢田剛	〃アジアコース
3	ドラゴンスピリット	139,900	川辺・岡部元気かな	1コイン5面
4	アウトラン	5'03"31	高橋康男	デュアルウェイ
5	ダブルドラゴン	90,140	波紋疾走 CRUX	1P全面クリア1COIN
6	バレット	332,700	T2 (お茶2号)	1P1COINFACTORY-STAGE
7	SDI	46,120	ねこよでーす	1P 1COIN 3機設定5万エブリ
8	沙羅曼蛇	2,260,100	たろう	1P 1 COIN3-5
9	エイリアンシンドローム	1,767,900	お茶っ!	1P 1 COIN
10	ブロックギャル	48,220	for大	1P 1 COIN 7面

ウエストサイド

長野県長野市安茂里竹の裏1770-5 ☎(0262)27-3676

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	2'48"64	湯田剛生	アフリカライドオン
2	スーパーハングオン	4'50"00	風間隆司	アジア
3	1943	2,112,740	桃子	大和倒せず1P 1コイン
4	パーフェクトビリヤード	44,000	上野	
5	コンバットスクール	242,820	AKINA	
6	ダブルドラゴン	90,990	岩太だい!	
7	アウトラン	35,450,210	EVE	75秒設定
8	飛翔鮫	1,381,740	岩太だい!	
9	妖怪道中記	天界	TETADO	1コイン
10	スクランブルフォーメーション	1,714,600	坂田	

ゲームセンターヤマト

長野県飯山市南町17-1番地 ☎(0296)62-4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ル・マン24スピン	608.5	ACNII-MAT	ノーマル設定
2	アウトランDX	4'51"81	ACNII-MAT	デュアルウェイ75秒設定
3	アウトランDX	5'01"12	ACNII-MAT	レイクサイド75秒設定
4	ドラゴンスピリット	298,540	NOA	R8
5	コンバットスクール (1P)	257,080	ACNII-YMA	
6	ダブルドラゴン(1P)	92,260	ACNII-KEN	1コイン全面クリア
7	1943 (1P)	2,271,590	ACNII-MAT	
8	妖怪道中記	裁きの谷後半	ACNII-MAT	1コイン
9	沙羅曼蛇	1,193,500	坂東武文	2-5面
10	サイドアームズ (1P)	1,839,700	ACNII-KOT	ノーマル設定

がらんがらん

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	363,440	Lucky7 NOWWIN!	1 COINAREA-8
2	ダブルドラゴン	91,170	FABLS ちゃんぷRS	1 COIN 全面クリア
3	ダブルドラゴン2P	105,560	FABLSSAME&Gun おでちゃん	1 COIN最終のボス
4	エイリアンシンドローム	3,725,500	Lucky7 NOWWIN!	7周目6面 round48
5	リベンジオブDoH	828,380	Lucky7 AKABEE	round34
6	ダライアス	5,353,470	FABLSMAMI	ノーマル・NEWバージョン3機 VZONE全クリア
7	ダライアス	5,151,380	Lucky7 NOWWIN!	WZONE他同上
8	ダライアス2P	6,216,570	RHSMKY &Buchi	YZONE他同上
9	ラスタンサーガ	ノーミス全面クリア	FABLSLIPA ZZ	1 COINNEWVor-.Siorn
10	スーパーバブルボブル	3,910,490	FABLSちゃぺ	ZAP×1 round66 コマンドなし

君こそダーメスト!!
●めざせウソスコア──

君こそダーメスト!!

●めざせウソスコア＝

ダライアス	14.7点	こんな点は絶対でない。
アウトラン	Dコース 00'00"03	明らかに不可能
飛翔鮫	1兆+α プレイ時間 2年半	年単位の継続プレイは信じ難い。
バブルボブル	9999999+α ZAP有り 一万面	負の数や無理数の面はない。
奇々怪界	天界クリア 2コイン	勘違いしている。
R-タイプ	3-9 14万+α	・3周目はない(2周で終わり) ・9面はない(8面で1周) ・こんなに点は入らない。
ラスタンサーガ	全面クリア マルチボムで スピード1段階	???

(評) みなさん、もっとマシなウソをついて下さい。それからダライスア(?)のように、全然じまんにならず、かつ、すぐにウソスコアとわかるようなのを送ってくるのはやめましょう。おふざけもホドホドに。

(作：氏家)

すみませんスミマセン。実はこのコーナーを担当しておりますZENJIが突然小田原から姿を消したまま行方が知れません。

ただし、編集部内には誰ひとりとして心配する者はなく、かつ蒸発の原因を想像する者もおりません。なぜなら、ZENJIは編集部にいなければ、ゲの字の場所にいると全員が固く信じ込んでいるからであります。

多分、来号において、蒸発中の成果をみなさんに公開できるものと思います。多分、Rの字が頭につくゲームです。

という訳で、今回は急きょ埼玉県の氏家君がZENJIのピンチヒッターとして究極の君こそダーメストを執筆しました。もちろんマジメに書いたパロディです。

あ、パロディといえば、最近編集部のもっぱらの話題となっているのは、ダライアスZゾーン800万点達成(ハード)の情報で、この情報はもっぱら本人から出ているのですが、まだ現実にこの目で確認した者は一人もいません。

ビッグキャロット京都☆＝1

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン	9'38"40	SET	シットダウンエキスパートコース
2	スーパーハングオン	5'13"64	まだまだMAX	シットダウンジュニアコース
3	スーパーハングオン	2'59"98	BOBBY	シットダウンビギナー
4	ドラゴンスピリット	505,240	S氏ごめんなさい	3ミス全面クリア
5	ライフフォース	2,907,300	やり直しのあんぐ	5-6
6	リベンジオブDoH	774,440	TEN	7ミス全面クリア
7	1943	2,536,390	む、無念ぢゃの戯者	ラウンド16
8	ダブルドラゴン	91,480	ノーミスもすぐにいける	1ミス全面クリア
9	コンバットスクール	253,900	「やったぜ!」	テロ事件軍曹
10	スーパースティングレイ	441,300	みんなでやればおもしろいぞ!	6面

ビデオインマツヤ丸太町店☆＝2

京都市中京区烏丸丸太町西入る北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1943	2,663,400	ひで	16面
2	ダブルドラゴン	132,360	ギャガーコトブキ	(1コイン) 全面クリア
3	リベンジオブDoH	1,986,200	SergantPepper	(1コイン) 34面
4	妖怪道中記	天界到達	北野LGQ.ひで	2コイン
5	忍者くん阿修羅ノ章	30面	LGQ.	1コイン
6	ドラゴンスピリット	547,070	18才の男	9面
7	飛翔鮫	10,185,640	DRU	19周目
8	SDI	505,570	古屋＆樋口	(2人用) 1コイン10面
9	奇々怪界	1,125,250	STAC-あみ	21面
10	ダンクショット	10試合クリア	もんど	

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット	189,970	FUZZBALL	6面
2	ダブルドラゴン	87,820	ZTA	5面
3	1943	1,933,840	ZTA	13面
4	エイリアンシンドローム	445,200	ZTA	4面
5	飛翔鮫	473,790	M.N	AREA79
6	パーフェクトビリヤード	281,800	ポチ	SCENE12
7	スーパークイックス	239,970	ZTA	ROUND 8
8				
9				
10				

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンスピリット		TRY	8面
2	コンバットスクール	246,080	山元博志	8面軍曹
3	タイムスキャナー	723,620	NAM	
4	スーパーハングオン ミニライドオン		PAO2	3'02"45初級
5	〃		PAO2	5'17"55中級
6	〃		PAO2	7'40"15上級
7	忍者くん阿修羅ノ章	2,042,100	KUME	30面
8	アウトラン		ASAKA.	4'49"18Cコース
9	〃		PAO2	4'47"43Dコース
10	飛翔鮫	11,111,110	SgtPepper	18周999エリア

ダイエーレジャーランド大和高田店

奈良県大和高田市幸町3-18 ☎(0745)22-5881(内)275

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エクスターミネーション	1,608,470	T-NOM	1コイン全面
2	1943	2,090,990	堺	山城
3	リベンジオブDoH	736,820	A.T	全面
4	ドラゴンスピリット	220,940	岩黒萬	6面
5	バブルボブル	9,040,000	T-NOM	100面＋のPOWER UP
6	飛翔鮫	1,209,850	TMKAZ＆まっつん＆かずちゃん	
7	スーパーハングオン	5'26"54	HURU＆MIKI2	アジア
8	〃	3'07"99	PAR-2	アフリカ
9	魂斗羅	1,540,900	はしもと	全面
10	忍者くん阿修羅ノ章	558,600	PAR-2	

プレイシティキャロット島大前店

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	329,280	VTR	1コイン8面、ノーマル
2	ダブルドラゴン	118,060	VTR	1コインクリア(1P)
3	1943	2,654,710	松崎	1コイン最終面(1P)ノーマル
4	レジオン	4,614,250	LSD	コインループ(1P)ノーマル
5	ウエックル・マン24	603.7	ST	タイム優先
6	サイコソルジャー	1,821,400	VTR	1コインクリア(1P)
7	ジャンボウ	2,958,800	ESP	1コインループ
8	スーパーハングオン(ミニライドオン)	5'32"24	KEN	ジュニア(アジア)コース
9	コンバットスクール	239,940	PCC. 1	イージー、実戦(1P)
10	エクスターミネーション	1271,280	PCC. 2	1コイン8面(1P)

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	5'09"68	BILLY(女)	ヴァインヤード
2	スーパーハングオン	3'08"69	モモンガ	イージー(ミニライドオン)
3	1943	2,401,860	一面1P	16面最終ステージ
4	ダブルドラゴン	103,890	To-y	CLEAR
5	リベンジオブDoH	1,011,700	ライオン飯田	全面クリア
6	リブラブル	1,297,840	吉山	パッシシ14回24面
7	ダライアス	3,706,240	と…もこ(女)	Vクリア(ニュー)(ノーマル)
8	ダライアス	4,660,930	山田秀幸	ACEIMRW(ニュー)(ノーマル)
9	ダライアス	4,422,970	…Y	Wクリア(ニューノーマル)
10	ダライアス	5,178,680	ライオン飯田	Wクリア(ニューノーマル)

WE'LL TALK TAITO高松店

香川県高松市常盤町1-9-2 ☎

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'51"40	RUN	Eコース
2	飛翔鮫	10,000,000+α	〃	999+α
3	1942	1,573,270	工藤昌文	31面
4	1943	2,531,330	岡本寿	16面クリア
5	ダライアス	6,029,940	RUN	Yクリア
6	ダブルドラゴン	139,690	LOVELYANGEL	クリア
7	コンバットスクール	237,130	RUN	7面クリア
8	エクスターミネーション	4,033,610	渡辺美里SUT	8面クリア
9	忍者くん阿修羅ノ章	9,887,240	KOB	?
10	ダンクショット	120:115	大和さなえ	優勝

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	225,640	DAN	6面
2	ダブルドラゴン	97,750	津村	1コイン最終面クリア
3	1943	2,587,230	S.I	16面、1P
4	リベンジオブDoH	395,320	みみよよ	6面
5	マスタッシュボーイ	1,247,620		45面
6	コンバットスクール	128,720	ミポリン	ステージ7
7	エイリアンシンドローム	394,200	ピラオラヒ	5面
8	レジオン	1,138,790	R.S	
9	飛翔鮫	1,410,890	田淵	A-244
10	アウトラン	4'50"53	RUN	Dコース

WE'LL TALK TAITO大街道店 ☆=1

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ミッドナイトランディング	724	プーリン	全面クリア
2	アウトラン	46,127,570	うらちゃん	5'00"90
3	ダライアス	5,454,400	庭瀬&砂田	ランクC機数3
4	1943	2,155,330	POW.宮内	1P
5	飛翔鮫	10,010,860	SURPASSERMAX	ランクA
6	コンバットスクール	99,540	EFE&ATM	
7	妖怪道中記	畜生界人間界	MSA	
8	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	永田ルリ子2代目	ランク、ノーマル
9	ラスタンサーガ	1,802,000	AKD西村	ランクA
10	リベンジオブDoH	950,510	にこにこまゆげちゃん	

プレイスクェアスティング

岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	1943	2,517,410	ガルディアG・ファミリー(反AMCOT)	1P
2	ドラゴンスピリット	195,900	HCS-アベノア多摩	
3	リベンジオブDoH	1,193,560	まーぼ	
4	忍者くん	2,355,340	CBO	
5	ダブルドラゴン	88,140	西田雅道	
6	SDI	35,470	OHKA.O	機数3
7	コンバットスクール	123,905	OZ	
8	スーパーリアル麻雀PII	120,300	三宅秀樹	
9	ダライアス(V)	4,659,990	日本IBM	ランクD機数3
10	ダライアス(W)	5,090,100	日本IBM	ランクD機数3

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2丁目5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	2'52"32	Akindo!	アフリカ
2	〃	5'02"15	ハKID	アジア
3	〃	7'01"88	ハCRX	アメリカ
4	〃	9'19"08	ハCRX	ヨーロッパ
5	ドラゴンスピリット	381,750	ハJOG!!	9面
6	ダブルドラゴン	130,100	SHIN	1Pノーマル
7	1943	2,687,950	ハGALL!!	1P・16面
8	リベンジオブDoH	569,990	ハCRX	34面
9	コンバットスクール	270,530	クッピーラムネ	1P曹長
10	ライフフォース	1,279,300	ハGALL!!	1P4面

プレイスクエアウィル ☆=1

岡山県岡山市表町2丁目2-58 ☎(0862)27-9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	1943(1P)	2,924,620	HCS-MAISON	ランク9全面クリア
2	ドラゴンスピリット	291,370	BOY	持ち機4
3	ダブルドラゴン	95,080	ZZZ	ノーマル持ち数2全面クリア
4	スーパーハングオン(アフリカ)	2'59"81	VEL	シットダウンタイプ55秒設定
5	スーパーハングオン(アジア)	5'33"08	MAI	
6	リベンジオブDoH	1,478,310	ま・めぞん	ノーマル
7	コンバットスクール	267,530	グッピーラムネ	レベルイージー
8	1943(2P)	3,794,880	MAISON&(A)	ランク9
9	スーパーハングオン(ヨーロッパ)	9'43"21	HCS-…A	シットダウンタイプ55秒設定
10	忍者くん阿修羅ノ章	全面クリア	EVE	

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴン	98,290	ZZZ	1Pノーマル最終面クリア
2	ドラゴンスピリット	142,510	奥山	4面ノーマル
3	1943	2,522,880	尾崎	1Pノーマル16面
4	リベンジオブDoH	725,430	紳士	ノーマル13面
5	ダライアス	5,924,080	川田浩樹	Yゾーンクリア3機旧バージョンハード
6	キッドのホレホレ大作戦	2,353,200	珈琲	ノーマル1周5面
7	ブラックパンサー	214,120	尾崎	ノーマルエリア3
8	エイリアンシンドローム	639,100	原田敏之	1Pノーマル4面
9	忍者くん阿修羅ノ章	1,145,790	つるみ	ノーマル18面
10	サイコソルジャー	1,000,000	すえよし	1P2コイン最終クリア

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8736

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	6,612,210	ヤリマンいかだ	Yゾーンイージー旧バージョン
2	〃	6,126,360	Mr.PAK-LAND	Xゾーンイージー旧バージョン
3	〃	6,215,830	Mr.PAK-LAND	Zゾーンイージー旧バージョン
4	〃	6,540,120	IKUMA&RYU	2PYゾーンイージー旧バージョン
5	スーパーハングオン	2'53"85	BBB	ノーマルビギナー
6	〃	7'22"89	NAO	イージーシニア
7	1943	2,473,630	BOY	1Pノーマル
8	ダブルドラゴン	94,300	はんたーREM	1コイン全面クリア
9	忍者くん阿修羅ノ章	30面	EVE	ニューバージョン31面出口わからぬ
10	R・タイプ	301,000	?	ノーマル

ハイテクセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3丁目2-4 ☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	4'47"43	SALAファンFR	GOALD54,213,890点
2	ダブルドラゴン	114,440	RX-JYU	NORMAL2機設定EXTRA 3万,6万
3	飛翔鮫	8,543,620	LUM-YH	999エリア+αランクB3機EXTRA 5万,15万
4	ハレーズコメット	4,434,360	ヤチコロ	ランクB3機EXTRA20万～60万ごと
5	エイリアンシンドローム	2,393,200	RX-JYU	Round25180SEC,3機NORMAL
6	SDI	309,400	CASCOMPANY	FREEPLAYNORMAL設定
7	スーパーハングオン EUROPE	25,090,040	とんではねてプー	NORMAL設定STAGE17
8	〃 AMERICA	6'55"76	ゆう君だぞ!	ライドオンタイプ
9	〃 ASIA	4'46"77	とんではねてプー	
10	〃 AFRICA	2'47"39	どっかへ行っちゃった	

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5丁目12-12大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	1943	2,724,120	饒波	一人用
2	リベンジオブDoH	533,030	GAWFANTASY	
3	ダブルドラゴン	107,980	なープロ	2機EVERYなし
4	コンバットスクール	131,330	GAWFANTASY	
5	SDI	57,070	GAWFANTASY	
6	エクスターミネーション	4,172,040	GAWFANTASY	1コイン全面クリア
7	スーパーQIX	530,360	GAWDISIR	
8	忍者くん阿修羅ノ章	9,999,990	PISCES	全面クリアしてない
9	アウトラン	4'47"34	GAWFANTASY	Eコース
10	スーパーハングオン	2'59"92	GAWFANTASY	ビギナーコース

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴン	101,310	INGS会長GRA	全面クリア
2	1943	2,867,650	KIM	全面クリア
3	スーパーハングオン	7'31"14	INGS-STR	シニアコースゴール
4	サイコソルジャー	1,929,100	INGS-STR	全面クリア
5	エイリアンシンドローム	1,404,000	INGS会長GRA&GAW	2-6
6	アウトラン	4'43"03	INGS-STR	Cコースクリア
7	ダライアス	6,127,700	松本直哉	Vゾーンクリア
8	リベンジオブDoH	1,371,390	INGS-STR	ALL
9	臥竜列伝	5,244,980	GAMECIAN	4-8でゲーム故障の為中断
10	スーパーQIX	289,390	Y・Fシドー藤[illegible]	9面

ゲームプラザピノキオ ☆=1

兵庫県明石市本町1丁目1-28 ☎(078)911-1080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ハングオン	33,397,510	AGC…湘爆	4'44"32秒
2	1943	1,684,650	HT…あきのり	
3	妖怪道中記	天界	ハイパー・MIYUKI	1コインノーマル
4	リベンジオブDoH	794,080	AGC…マ	
5	コンバットスクール	132,210	No. 1	STEP 7
6	バミューダトライアングル	514,580	T.S	
7	ティードオフ	-8	P…KH	22ホール8アンダー
8	エイリアンシンドローム	711,200	AGCマ	1コイン7面
9	ダンクショット	8チーム勝利	AGC…湘爆	1'30秒
10	忍者くん	2,833,020	AIDS	

ビデオゾーン50 ☆=1

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	7'44"06	古志次郎	ノーマル設定シニアコース
2	ダブルドラゴン	120,770	古志次郎	1人プレイノーマル全面クリア
3	1943	2,687,680	前田	ノーマル16面
4	ドラゴンスピリット	360,170	RED	ノーマル設定9面
5	コンバットスクール	273,020	大谷	ノーマル設定7面
6	リベンジオブDoH	1,194,570	KID	ノーマル設定全面クリア
7	サイコソルジャー	1,813,150	KNA	ノーマルノーミスクリア
8	SDI	4,293,890 5,317,120	永田、原田	ノーマル4キ設定ニューバージョンタイプ
9	忍者くん阿修羅ノ章	1,614,420	大谷	ノーマル3キ設定ニューバージョンタイプ
10	R・タイプ	258,800	古志次郎	ノーマル3キ設定5面

ジャスコ大分店ナムコランド☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	376,730	吉川博之	暗黒面
2	妖怪道中記	輪回界	清水純広	1コイン
3	ワンダーモモ	109,800	MARION.S	3-1
4	サイドアームズ	2,415,100	佐藤英二	1コイン全面クリア
5	沙羅曼蛇	2,022,800	SYF	3-5
6	サイコソルジャー	145,950	釘宮正明	3面
7	奇々怪界	522,300	工藤崇伸	11面
8	ファンタジーゾーン	9,568,300	中村泰三	3-2
9	グラディウス	929,400	鈴木信男	3-2
10	ワギャン	127	衛藤信孝	

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	エリア9（魔宮）	HK.special	スコア331,560ランクB（難しい）
2	忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	HK.special	1コイン4時間、5万エブリ
3	エイリアンシンドローム	1,660,500	HK.special	3周目3面ハード150秒設定
4	ダブルドラゴン（1P）	121,000	HK.special	全面クリア残機1人
5	ダブルドラゴン（2P）	トータル 123,190	やちょみちょ ACM-SUPERDRANK	全面クリア各1コイン
6	1943（1P）	2,203,150	HK.special	ラウンド16(大和)レベル9、1コイン
7	1943（2P）	トータル 3,603,770	XXXHK.special	全面クリアレベル9、各1コイン
8	ワンダーモモ	246,200	HK.special	4-3 1コイン
9	アウトラン（レイクサイド）	4'54"96	HK.special	タイム、車イージースコア48,324,930
10	アウトラン（デュアルウェイ）	4'55"75	VFR.SP	タイム、車イージースコア44,765,220

WE'LLTALK山口

山口県山口市中市町3-16　☎(0839)21-2717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ミッドナイトランディング	725PTS	TUC-ZIA	1コイン8面クリア1PTSが出た奴がいる
2	1943（1P）	2,442,710	TUC-CHA	1コイン大和
3	サイコソルジャー（1P）	2,011,650	TUC-BEFAX	1コインクリア
4	リベンジオブDoH	3,756,140	TUC-AVA	1コイン全面クリア3機設定
5	ドラゴンスピリット	359,210	TUC-ZIA	R9
6	コンバットスクール（1P）	244,200	TUC-DDD	卒業
7	忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	TUC-OVERFLOW	1コイン
8	ワールドウォーズ（1P）	1,361,330	TUC-BEFAX	1コインクリア
9	キッドのホレホレ大作戦	613,100	ZARD	R22
10	飛翔鮫	8,000,000+α	左手骨折中STAC-SET	ノーマルエリア999+α

ゲームプラザ☆=2

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	764,820	西利明	3機設定ランクノーマル全9面クリア
2	妖怪道中記	天界	NMC,DGM	1クレジット全面クリア4面とびこし
3	忍者くん阿修羅ノ章	全31面クリア	MJN,OKT	1クレジット3機設定
4	スーパーハングオン（ミニライドオン）	2'54"14	A.N	ランク敵車ともノーマルビギナーコース
5	リベンジオブDoH	全34面クリア	R.T,他1名	ランクノーマル1クレジット
6	マスタッシュボーイ	2,360,840	PZN松本	1クレジット全66面クリア残6人
7	コンバットスクール	357,250	SDH	全面クリア階級F.LT
8	1943（2P）	1P側1,988,850 2P側1,882,650	NOM & C.M	全16面クリア
9	サイコソルジャー（1P）	1,956,050	PZN松本	1クレジットランクノーマル全面クリア
10	コンバットホーク	1,153,400	ENSTOO	LEVEL 1～2周目MISSON 9

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダブルドラゴン	102,900	SPEAK-HRX	1コイン全面クリア
2	コンバットスクール	81,550	LYNX.EYED.LUM	3面
3	ドラゴンスピリット	164,000	久保田	5面
4	エクセライザー	877,900	小島英二	
5	ローリングサンダー	316,540	笂天丸	8面
6	エイリアンシンドローム	1,096,600	福田秀樹	2-6
7	沙羅曼蛇	2,249,200	SPEAK-HRX	1コイン3-6
8	忍者くん阿修羅ノ章	6,315,350	ZZZ	
9	サンダーセプターII	359,070	SPEAK-HRX	5面
10	スーパースプリント（1P）	18,930	SPEAK-HRX	1コイン8レース

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2丁目6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	魔宮	NYANKORD.T	360,7801C
2	1943	2,660,010	JASON	1PIC最終面
3	ダブルドラゴン	103,540	MONK	最終面1PIC
4	スーパーハングオンライドオン	9'04"89	S.P.T.	ヨーロッパ
5	スーパーハングオンライドオン	6'56"90	ROI	アメリカ
6	スーパーハングオンライドオン	2'48"62	PIRELLI	アフリカ
7	スーパーハングオンライドオン	4'48"38	PIRELLI	アジア
8	コンバットスクール	201,830	JASON	1PICSGT.実戦
9	サイコソルジャー	1,868,150	G.M.C.DURUN	1PIC全面クリア
10	エイリアンシンドローム	1,215,900	G.M.C.LIE	1PIC

神宮前キャロットハウス☆=4

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ドラゴンスピリット	905,100	MGFTAYO	1コイン全9面クリアハード設定
2	ドラゴンスピリット	850,150	MGFNYA	1コイン全9面クリアハード設定
3	スーパーハングオン	9'32"64	RA.東寿生	シットダウン（ヨーロッパ）
4	スーパーハングオン	7'06"44	MGFNYA	シットダウン（アメリカ）
5	スーパーハングオン	4'56"09	MGFBLUESONNET	シットダウン（アジア）
6	スーパーハングオン	2'53"40	MGFTAYO	シットダウン（アフリカ）
7	1943（1P）	2,859,770	MGFBLUESONNET	1コイン16面
8	1943（2P）	4,041,670	MGF淵野・ERI大山	1コイン16面2Pトータル
9	コンバットスクール	262,980	MGF淵野	1コイン1PSTEP 8階級SGT
10	忍者くん阿修羅ノ章		中村主水	1コイン全31面クリア

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンバットスクール	224,430	FIN永田	ノーマル（ROM交換済）新タイプ
2	超時迷宮レジオン（1P）	1,451,190	岩永好正	3-1
3	バルトリック	112,630	浦川聡	2面
4	魔境戦士（2P）	80,950	土井一弘&山口隆嗣	2面
5	魔境戦士（1P）	371,300	FIN永田	7面
6	ドラゴンスピリット	307,300	中原勇夫	8面
7	飛翔鮫	1,236,860	井ノ上修	199エリア
8	サイコソルジャー（2P）	409,850	土井一弘&山口隆嗣	5面
9	1943（1P）	2,170,380	中原勇夫	16面
10	XXミッション	277,100	FIN永田	ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	妖怪道中記	人間界	S.IKEDA	3CALLクリア
2	妖怪道中記	地獄界	MASAHIKO.N	3CALLクリア
3	飛翔鮫	3,502,700	H.HIRABAYASHI	A-592
4	沙羅曼蛇	3,046,600	M.SHIBAHARA	1P4-7
5	魂斗羅	1,623,400	K.UTHIDA	1PALLクリア
6	ドラゴンスピリット	339,950	S.IKEDA	A-8Bランク
7	パーフェクトビリヤード	217,200	N.NAKAYAMA	S-9
8	エクセライザー	496,400	MAKOTO.S	S-21
9	ティードオフ	NO22-9	H.SAGARA	ALLクリア
10	マスタッシュボーイ	128,300	T.SOEGIMA	R-11

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーハングオン	4,730,010	友田精作	エキスパート6ステージ
2	アウトラン	33,118,960	山下邦人	レイクサイド5'04"87
3	ダブルドラゴン	99,590	BOM長刀勝	最終面クリア
4	1943	2,495,780	山下邦人	R-16
5	リベンジオブDoH	841,700	鵜殿浩	R0-7
6	ドラゴンスピリット	284,130	小林春夫（HKS）	AREA-7
7	コンバットスクール	248,800	坂井靖章	伍長
8	妖怪道中記	5面クリア（人間界）	岩下茂信	50円2ゲーム×3回
9	エイリアンシンドローム	552,100	GPM-吉野裕志	4面
10	飛翔鮫	1,377,930	山下邦人	242面

☆ハイスコア掲載店にお願い
次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。
①お店の認印・または、記入者の印が無い場合
②常連達がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。
③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。
④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。
⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。
●以上チェックして下さい。
☆個人申請について
個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考」が抜けてると集計ませんからご注意下さい。

次号(10月号)は8月29日発売!

●土曜日ナノダ

ご担当編集長・GOD鈴木

いよいよ対決の時がきた

まずR・TYPEそして…

★冷静に、計算高く、熱い心を持って攻略だ!

★笑えなかったらオ○を返します。痔心のパロディ大特集。

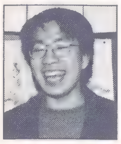
頑張ったぜコーナー!



ご当番編集長
石井ぜんじ

編集長って、覚悟はしていたけど雑用は確かに多い。下手をするとポケットベルで小田原から呼び出されかねなかった。あっという間の編集長。

さて、来号は攻略、バリバリやります。狙いはR-TYPE。アイレム販売の広報吉岡さんによると、このゲーム、プレイヤーに対する開発の挑戦状だって。攻略なんてできっこない!って。よし、やるっきゃない。みんなもやるか!



前編集長の大和ですが、世間は甘くはなかったとしみじみ思うこの頃です。やはり編集長手当はみんなの飲み代に廻わり、相変らず懐の淋しい私です。でも次号は期待して。ゲーメストの星になってます。

(SPY大和)



8月21日は私の誕生日だけど、実は大和もまったく同じ日に生まれていたりする。鈴木炎も8月生まれで、3人そろって20歳。これは「AUGUST」というサークルでも作るしかない!? とさりげなくプレゼントのおねだりでした。

(悠理)

ようやくバルトリック1周クリアしました。夏休みには大阪にでも行こうかな…。

(鈴木炎)

私は次の内の何でしょう。①傭兵②遊び人③おりばー君。ロサ会館の田島店長さん取材協力ありがとうございました。

(C・C)



ドラゴンスピリットの攻略はどうだったかな? とにかくやり込むのが一番だよ。ところでビリヤードも面白いな。今度本物もやってみようかなあ。ネェ流紋サン。(APAPA)



某社に取材に行った時のお話。5時30分終業ということなので急いで出かけた。受付のきれいなお姉さま2人と話し終った時、ちょうど終業のチャイムが鳴った。すると「キャッ♡鳴ったわ♡」と声を発し、2人はエレベーターの中に消えた。残された私は…。

(メガネをかえた御旅屋)

ゲーメストにパズルを書いてはや1年。そろそろネタ切れか? かといって、攻略記事は…やっぱりパズル書こ。

(なかなかしぶとい赤斑)

ゲーメストの新人、サラリーマン1年生です。でもサラリーマンのくせに1コイン天界を20回以上やっている。上司も喜んでるかな?

(U・V)

悲惨! 来号は20行書くぞ。

(あいきゃー)



現在通算1コイン天界50回。ヒマ人というなかれ。忙しくて、これ位しかやる物がないのだから(1回15分)。あと50回やったら引退しよう。

あっ、また次号は編集長を務めます。よろしくね。

(今回も多忙のGOD)

GAMEST 9月号
■昭和62年9月1日発行　第2巻8号通巻12号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03 (293) 9321
編集部 03 (293) 9324
■印　刷　耕文社

雑誌03659-9

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　林慶一郎　GOD鈴木
石井ぜんじ　REO.Y.Y.　鈴木炎　下田淳　C・C
JUP阿部　赤斑　APAPA　田口あゆみ　JOE山田
植村伴北　POP小玉　FIS　あいきゃー井上　U・V
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

第二回 彩色コンクール

受賞者発表

ささささ第2回目のぬり絵です。今回は背景にポイントを置いての選考なので、とりあえず背景のないのは没です。今回はちょっと難しかったかな? でも、すでに私よりも上手な人もいる。(困ったもんだ)

今回絵から簡単にイメージのわく「海」などは多人数いたので、あえて選びませんでした。(ひねくれものですいません)

選者＝野村 流紋

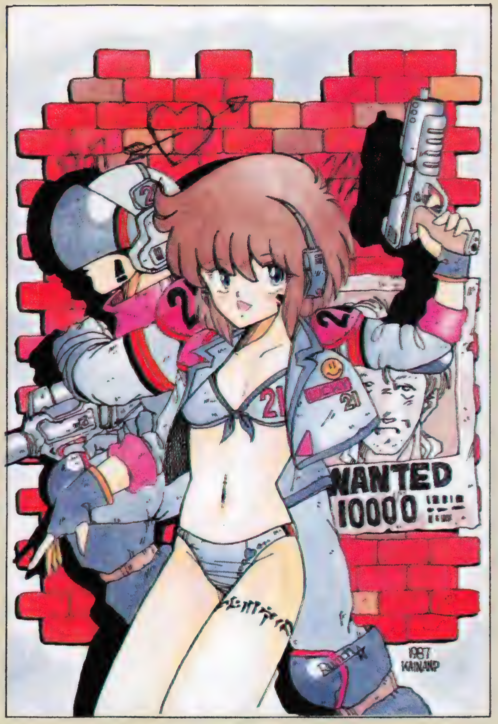
P.S シールハイクのハガキをぬり絵として送ってくれても良いですよ、きれいなら。

金賞



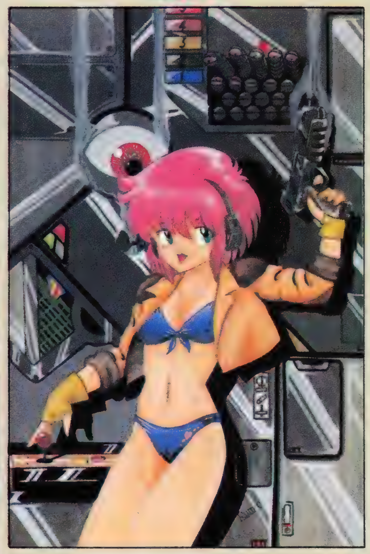
金賞 橋野 一昭君(兵庫県)
㊞ こらー! 郵便局。消印をなんとかしろ!! 消印にもめげず、今回のトップです。舞台はどこですか。?

銀賞



銀賞 海軟風 君(東京都)
㊞ この描き方のくせは…君はロットリング少年だな! 他のキャラを描くのはポイントが高いね。

銅賞



銅賞 渋谷 佳正君(北海道)
㊞ 真剣(マジ)にやったのか冗談(ギャグ)ねらいなのか不可知(わからない)作品ですが、めずらしく(!?) ゲーム関連の背景です。

入選 あいばたかを君(新潟県)
評 前回も最終選考まで残っていました。背景は火山の噴火口かな? しかし一カ所色がぬけている所があります。



入選 山本 健之君(大阪府)
評 自分なりに消化しているので、なんだかんだ言っても目立ちます。元の絵と違った出来なのが良い。



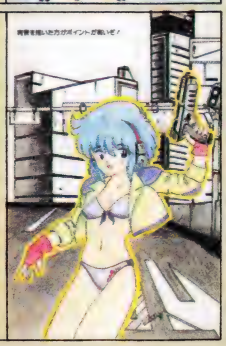
入選 あおいちゃん(岡山県)
評 このコーナーまで常連にならないように(困ったもんだ)でもこの出来なら誰も文句を言うまい。



佳作 加藤 貴史君(北海道)
評 君のセンスは私には良くわからないじゃないか。しかし、なんとなく面白いのでいいでしょう。



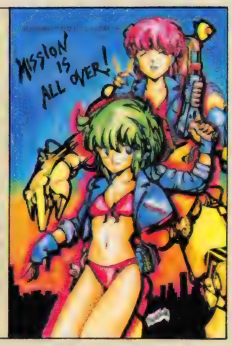
佳作 シーザー徳住君(長崎県)
評 気分は未来都市ハイウェイ! 背景はモノトーンで地味といえば地味だが、ちゃんと背景なのでである。



佳作 庄司 靖則君(鹿児島県)
評 背景は多少いいかげんだが、わざわざ絵柄を元絵にそろえた努力がGOOD。ただコスチュームが今ひとつ。



佳作 ジグラット君(神奈川県)
評 派手なのでめだつのだが、今ひとつごちゃついてしまったのが残念ー 銃の色は変えるべきだったかな?



プロローグ

ＰＥＡＣＥ＆ＬＩＧＨＴ共和国――ＰＬＵＭＰ・ＡＮＩＭＡＬたちの住むこの国は、その名の通り平和と光と夢と慈愛に満ちみちていました。人間の心にあるユートピアが、そのまま形となったような、まさしく理想の国でした。
　ある日、地獄を追い出された2人の悪魔がふらりとこの国に立ち寄りました。彼らは一目でこの国が気に入り「自分の手に入れたい」「この国を征服したい」と思い始めました。
　しかし、力ずくでやっては国が荒れてしまいます。何とか住民だけを追い出す方法はないものか。
　すると悪魔の一人が「わかったぞ。俺たちは天使に姿を変えて、みんなを操ればいいんだ。太陽や雲やＵＦＯ、それにＧＲＯＢＥＲ・ＫＯＰＦ（訳して、でかあたま）と呼ばれる種族たち。奴らを操って国中をひと回りすれば、征服なんてあっという間さ」
　なんてことでしょう。彼らは天使の姿で、次々と太陽たちを操り始めました。ＰＬＵＭＰ・ＡＮＩＭＡＬたちは大あわて。急いで国王の所に集まりました。
「みんな、最近、太陽や雲やＧＲＯＢＥＲ・ＫＯＰＦたちが我々に危害を加え始めた。こんなことは過去にも類をみないことだ。情報によると、岩山に何者かが潜んでいて、そこからみんなを操っているらしいのだ。我々は、この何者かをやっつけなければならない。ＲＯＣＫＹ、ＴＯＭＭＹ、ＰＩＧＧＹ、君たち3家族が今すぐ岩山に向かい、平和を取り戻してくれ！」
　王様の命を受けた3家族はすぐに旅立ちの用意を始めました。空に浮かぶ敵に対抗する武器はトランポリンだけ。これで空高く舞いあがり、体当たりで敵をやっつけて、無事岩山までたどりつけるのでしょうか。そして岩山に棲む悪魔を倒せるのでしょうか。
　ＰＬＵＭＰ・ＡＮＩＭＡＬたちの戦いは、今、始まります。
（タイトー作・プランプポップ・ストーリーより）

風船割りとブロック崩しの面白さがミックス

内容は、風船割り＋アルカノイドといったところだ。もう説明はいらないね。
　さらに、このタイプ（ブロックくずし）ではめずらしい2人同時プレイが可能になっている。2人でプレイすればすごく楽だぞ。
　操作は、パドルでトランポリンを持った親キャラクターを動かし、玉のかわりになる子供のキャラクターを受ける。また、ボタンで親キャラをジャンプさせたり、子供キャラを雲の上でジャンプさせることができます。
　子供キャラを受けそこなうとミス。
　残りがいなくなるか、最終面クリアすればゲームオーバー。



まずキャラクターを選ぶ

ストーリーにも書いてある通り、ＰＬＵＭＰ・ＡＮＩＭＡＬは3家族です。まずは、どの家族かを選びます。
　種類は、犬のロッキー・猫のクッキー・豚のピギーの3種類。このキャラクターたちには個性があります。
●クッキーはジャンプ力があるけど、破壊力がない（当り判定が小さい）。
●ピギーは破壊力はあるけどジャンプ力が弱い。
●ロッキーはジャンプ力も破壊力も普通。
　といった具合で、総合的に見ればポイントはいっしょなので、たいした差はありません。おススメはクッキーです。とにかくかわいい！（他のもかわいいけど…。）



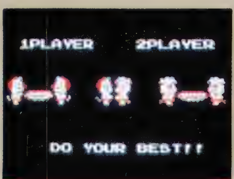
さて、どれを選ぼうかな。



というわけで、クッキーに決定。



子供のキャラが寄ってきます。



2人用だとお互い握手をします。

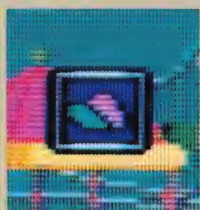


ステージ構成は4面10ラウンド

ステージ構成は昼・夕方、サパータイム・夜の4面で1ラウンドになってます。
○昼…青空の背景で、左や右にスクロールする敵を全滅すればクリア。
△夕方…画面に固定された敵を全滅すればクリア。この敵は、ボスに縁があります。
☆サパータイム…いわゆるチャレンジング・ステージ。これは写真で説明しています。
●夜…ボスの面。もちろんボスをやっつければクリア。
　全部で10ラウンドあるので計40面。

パワーアップ・アイテム

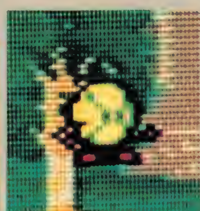
無くてはならないパワーアップ。毎度のことながら表にさせていただきました。
　パワーアップ・アイテムは、昼や夕方の面に出現する敵を倒せば、たまに落ちてくるので、親キャラが受ければ効果が得られます。
　パワーアップは死ぬまで有効。次の面に移っても効果は残ります。
　また、ヘルメットとトランポリンを同時に所有することはできません。例えば、ヘルメットを先に持っていてトランポリンを取ってしまうと、ヘルメットの効果がなくなって、トランポリンの効果が得られるといった具合です。


帽子…1UP。絶対のがすな。

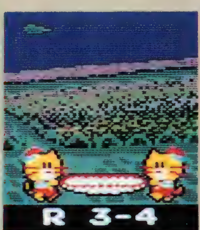

ハート…子供キャラが2匹に分裂する。1つ落としても平気。


トランポリン…トランポリンの長さが1.5倍にのびる。ヘルメットとの共有は不可。


ヘルメット。小型の敵を貫通する。トランポリンとの共有は不可。


ボール…ブロックくずしのようにはねかえる。小型の敵は貫通する。地面に落とすと消える。







プランプポップ

©タイトー

その他のアイテム

昼と夕方の面の敵を倒すと出てくるのは、パワーアップだけではありません。フルーツや鉄アレイや☆が落ちてきます。

フルーツは、その面で落ちてくるものを全て取れば、次の面のフルーツが変わって点数があがっていきます。

鉄アレイを受けると、一定時間しびれてしまって動けなくなります。よって取っちゃだめ。

☆は4種類あって、それぞれ効果が違います。トランポリンで受ければ効果を得られます。

赤はトランポリンで受けたあと、好きなところでボタンを押すと花火状に飛び散ります。

黄は、効果は赤といっしょですけど、横一列に飛びちります。赤と黄はトランポリンで受けてもボタンをおさないと効果は得られません。

青はトランポリンで受けたと同時にシャワー状に飛びちります。

緑は子供キャラから☆がはじけるのですが、めったに出ません。

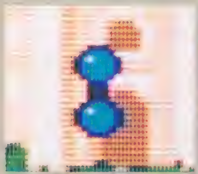
この他では、ブロックくずしタイプには必ずいるおジャマ虫キャラ。だけど、今回は味方にもなってくれるキャラもあります。

これも写真を見て説明してありますので、参考に。


赤星の効果。ボスにはダメージを与えられない。


黄星の効果。いまいち使えない。


青星の効果。まあ使える方。


鉄アレイ。これと同等の効果を与えるものを高次面のボスが出してくる。


ちょうちょ。子供キャラをつかまえて適当な所に投げ捨てる。


ワープホール。一方から入るともう一方へワープして子供キャラが出てきます。


風見どり。これに触れるとどこかへ飛ばされます。


太陽。子供キャラが当たるとはね返すくせに痛がって泣くやつ。何回か当てると壊せます。



トランポリン雲。この上に親キャラをのせて連続で跳ねると最高9000点までボーナスが取れます。


からす。1〜4羽で出現し画面を横切っていき、全滅させるとボーナス点がはいります。


こちら長時間同じ面でねばっていると出現して、プレイヤーを押したりして邪魔をします。親キャラが上に乗ってもつぶせませんが、子供キャラが当たると倒せます。

最後はやはりボスキャラの紹介だ

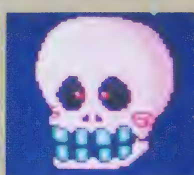
各ラウンド最後に出てくるボスキャラ。画面の左上にハートのゲージがあり、ダメージをどの位与えたのかがわかります。

とりあえず、今回は3面までで紹介してあります。この先にも楽しいボスが待ってるよ。

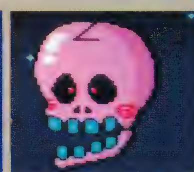

ラウンド1のボス、ビックフレンチ。通称大仏。頭の毛玉が1つ1つ風船に。


痛がっている所。どなたの顔に似てる!?


ついにハゲちゃった。この人脱毛症だよー。


ラウンド2のボス、こずえちゃんの目（本名だよ）。通称ガイコツ。骨を出してきます。


この目は某バレーボール漫画の主人公の目なんだって（これが本名の由来）。手もとの資料に「あうあう」と悲鳴が…。


じょじょに頭にひびが入ってきます。


ラウンド3のボス、プリティクック。通称かわいいコックさん。口からパンを出します。


この人怒ってるよ。


のどちんこが見えてるよ。この顔は笑える。実は同情を誘ってるんだって（笑）。


ハートの残りが3つになった時はスロットマシーンに早変わり。



怒りがねえー。


プレイヤーがミスってにっこり。またまた怒りがねえ〜。



ラウンド1・4・7・10のチャレンジング・ステージのタイプ。上からどんどんフルーツが落ちてくる。中には鉄アレイも…。


ラウンド2・5・8のチャレンジング・ステージのタイプ。基本的には前のといっしょ。


ラウンド3・6・9のチャレンジング・ステージのタイプ。全てのフルーツをグラスの中に入れればよい。難度高め。

期待していいぞ絶体おもしろい！

バブルボブル以来、久々のコミカルゲームが出て、私は非常にうれしい。

ゲームの難易度的にみても1人ではきついかもしれないけど、2人同時プレイすれば楽になるから悪くない。

それにキャラクターがとてもいいし、背景の絵もきれいだよ。ちなみに、背景の絵は本当にスケッチしたものを使っているそうだ。

さらに、驚くことに、このゲームを企画した人がなんと美しい女性!! これはこの業界ではめずらしいこと。

という訳で、次号もプランプポップの紹介をするぞ。インタビューの予定もあるので期待していいぞ!!

（悠理）

実戦さながら体感ゲーム

©セガ

アフターバーナー

AFTER BURNER

こわいですねー、危険ですねー。SDIの、あのセガが全米で大ヒットした映画「トップ○ン」に登場する飛行テクニックとファイトシーンを、実戦さながらに体験させようとしているんですね。早いものですねー、セガの体感ゲームもこれで6弾目です、と。
あまりの迫力にぞーとしますねえ。これはあくまでも架空のお話であってほしいですねえ。戦争になったらゲームなんてできないですもの。
では、みなさん、またお会いしましょうね。



スタート画面。セガ・エンタープライズという空母の名前は笑える。



海上のシーン。右下に表示されているのは誘導ミサイルの残数。あと25発残っている。



これが筐体。コックピットが前後にゆりかごのように動く。

ゲーム構成

全18面で構成。空母を発艦した戦闘機が、海上・雲海・雪原・荒野・森林など次々と変わるシーンの上空でドックファイトを展開し、再度空母に帰艦するというもの。

無事帰艦するか、自機を全て失ってゲームオーバーするか。ボーナス面は2面あり、バルカン砲か誘導ミサイルで目標物を破壊するとポイントが得られます。さらにエネルギーと武器の補給が可能な空中給油シーンも用意されています。また、このゲームはコンティニュープレイも可能です。

HOW TO PLAY

操作系はスペースハリアーでおなじみの操作桿にボタンが2つ。操縦桿を前に倒すと自機は上昇し、手前に引くと下降します。また、2つのボタンでバルカン砲と誘導ミサイルを発射します。バルカン砲はボタンを押したままで連射できます。誘導ミサイルは敵に照準があったときに発射すると、追尾し追撃します。誘導ミサイルは2ステージにつき40発までと限られていますが、給油シーンのたびに補充されます。

魅力の全て

このゲームの特長は、まずグラフィックのよさと、息もつかせぬスピード感、面ごとに変わる風景など、これまでに味わえなかったものがあります。また360度の画面横転はもう圧巻の一言につきます。

ゲーム内容にふさわしく、筐体そのものもワイドな設計になって



照準が光っている。誘導ミサイルを発射せよ。



砂漠のシーン。これが急旋回だ。



森林上空。敵編隊を撃破せよ。



うわぁー。ごちゃごちゃしてわけがわからないー。



空中給油のシーン。ほっと一息。



レーダーを見ると画面左下後方から敵機が迫っているのがわかる。白い線が地平線、中央にあるのが自機。



市街地の空中戦。敵機めがけてバルカン砲がうなる。



雪原上空。危ない、急旋回でピンチを切り抜けろ。



しくじると、こうなります。これも大迫力。

います。前後左右に激しく揺れ動くダブルクレイドル機構を採用。筐体のムービング角度は前方向13度、後方向27度、左右各14度と従来の体感ゲームをはるかに超えた設定です。左右方向にはコックピット内の座席とモニターが連動して動き、前後方向にはコックピットごと動くという仕組になっています。初めてプレイする人の中にはこの動きで乗物酔いになる人もいるでしょう。それほど激しい動きなのです。

スピーカーは4台搭載、ハードロックを基調にしたBGMやダイナミックな効果音も魅力です。

ADVICE

さて、ここでちょっとこのゲームのコツを書いておきましょう。

敵のミサイルは必ず自機を狙って飛んできます。ですから自機がずっと同じ方向に飛んでいてはまず追撃されます。そこでミサイルが近づいて来るまで引きつけて、目前に迫って来たら方向転換し、ミサイルをかわす。こんな要領で進んで行くとよいでしょう。

敵のミサイルに囲まれてしまった、と思ったらとっさに急旋回しましょう。旋回している間は無敵なので一瞬だけ攻撃をかわすことができます。

最後にアフターバーナーは非常に現実味のあるゲームです。このゲームのようなすさまじい空中戦が近未来、私たちの身近に起こらないとも限りません。こんなことが現実に起こらないように努力する姿勢を持っていたいものです。

(YOU・A)

知ってるかい？ とっくにだって!?

そう、今ビリヤードに人気集中

レトロブームの波に乗って、現在ビリヤード場で粋に玉を突くのももちろんいいけど、実はゲーム場でも家庭でもビリヤードの魅力は味わえるんだ。一気に紹介しよう。



TVゲームだけがゲームじゃない!?

さて近ごろ飛翔鮫やダライアスのヒットを飛ばしているタイトーでは、ビリヤード・テーブルの輸入や、ビリヤー場の直営もやっている。

ビリヤード場もあちこちにあるから、流行に乗って君も行ってみよう。道具なんていらない。手ぶらで行けばいいんだ。料金は、だいたい1時間平均500円ぐらいだよ。

ゲームセンターに新種ビリヤード誕生！

ゲームセンターでやりたいという君にはセガのパーフェクト・ビリヤードがあるぞ。

このパーフェクト・ビリヤードはTVゲームならではの変形ビリヤード。ビリヤード・テーブルの形が色々あったって、ポケットが移動したって面白じゃないか！というわけで、32通りのテーブルが用意されている。

操作は簡単、カーソルを8方向レバーで動かして、ボタンを押すタイミングで強さを決める。2人交互モードなんてカップルでするには最適。君も彼女をさそってやってみるか！

君の家でもビリヤードが!?

家でビリヤードなんてできないって？ いやいやそんなことはないぞ！ ファミコン初の本格的ビリヤード「エキサイティング・ビリヤード」がコナミから発売！ 内容は大きくわけて2種類。ストーリー性のある本編ゲームと、多人数で楽しめ、ゲームの腕をみがけるビリヤード台編の2つ。

本編のストーリーを紹介します。

イリノイ州、イーストバレーの『プール・サンセット』は、ビリヤード好きの若者で賑っていた。彼らは皆、プロのハスラーに憧れていた。

自動車工のボニー・レノックスは『サンセット』でナンバー1のハスラー気どり。ある日、見慣れない男がボニー達のプレイを鋭い目で見ていた。身なりからこの辺のごろつきではないことはすぐわかった。

ボニーは男に「よう、俺と勝負するのか？」と言う。男はニヤリと笑うと小さくうなずく。そしてブレイク・ショット。男のショットは華麗で、かつ完璧だった。ボニーが男のキューに「ハスラー・マスターズ・クラブ」の文字を見つけたとき、9(ナイン)のボールはポケットに落ち、ボニーは破れていた。「あばよ、チンピラ」男は初めて口を開き、店を出た。

「今日は調子が悪かったんだよな、ボニー」彼は無言で店の外へ出る。辺りはいつもより暗い。彼の心もそうだ。しかしボニーの闘志は消えていない。

〝グッドバイ、プール・サンセット〟ボニーはキューケースと少しばかりのお金を握りしめて、イーストリバーを後にする。「ハスラー・マスター」裏ハスラー界の帝王、そして「ハスラー・ファイターズ・クラブ」それだけが手がかりだ。「借りは必ず返す」ボニーのハスラー狩りの冒険が今、始まる。

ひねり玉も使えるぞ

本編モードでは映画「ハスラー2」でおなじみの〝ナインボール〟でゲームをします。あなたは各プールバー（ステージ）で、色々なタイプのハスラーとゲームをして、賞金を手に入れます。各ステージをクリアするには、賞金がある額を越えなくてはいけません。まるでビリヤード・アドベンチャーのようなゲームです。君は究極のハスラー「ハスラー・マスター」に挑戦することができるかな？

ビリヤード台編には〝ナインボール〟〝ローテーション〟〝ラックゲーム〟の3種が用意されています。名前を登録して、4人まで遊べます。あらかじめ10人のキャラクターが登録されていて、個性のあるショットで相手をしてくれます。

何といってもひねり球の使える本格的ビリヤード、君のお父さんに相手をしてもらっても面白そう。大人から子供まで楽しめる「エキサイティング・ビリヤード」。またファミコンの世界が広がりました。

（野村流絞&APAPA）

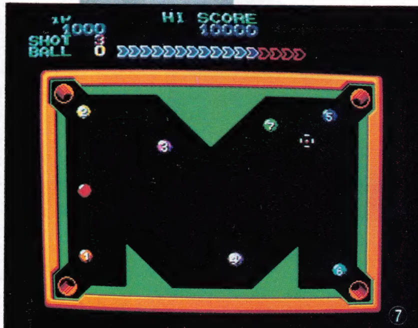








②みんなはビリヤード、やったことあるかな？
③私、野村は個人的には四つ玉の方が好きです。
④キューは床から自分の口くらいの長さのものが良い。
⑤ついつい真剣になってしまう。









⑥一度はやってみよう。
⑦４面である。なんかＭみたい。
⑧32面である。手玉がすぐに落ちそう。
⑨23面である。まん中のひし形がじゃまなんだ。

⑩タイトル画面。ゲームを選ぼう。
⑪４人まで対戦できる。
⑫ここのプールバーは酒場かな？
⑬ボールの番号も見れる。このハスラーは誰だ？









GAMEST
夏バテ解消 プレゼント

❶アルファレコード提供ダライアスVGMレコード〈5名〉



❷ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード〈5名〉



❸SNK提供VGL〈20名〉



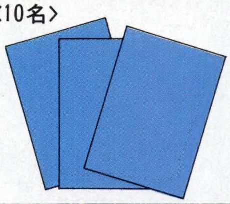
❹アイレム提供R・タイプポスター〈10名〉



❺カプコン提供ストリートファイターポスター〈5名〉



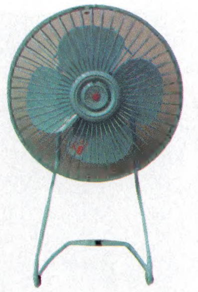
❻ゲーメストおなじみ㊙生写真3枚1組〈10名〉



❼セガ提供アフターバーナーポスター〈10名〉



❽アミューズビデオ米子提供扇風機〈2名〉



プレゼント希望の人は

8月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り―― 8月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト9月30日発売の11月号誌上にて発表。

当選おめでとう
7月号プレゼント当選者発表

アテナステッカー＆サイコソルジャー攻略本

（北海道）深田知子
（宮城県）笠原章男
（千葉県）高尾和男
（〃）佐野貴行
（埼玉県）松沢茂雄
（〃）矢部雅士
（〃）金沢智成
（神奈川県）食見武紀
（〃）長井勝栄
（静岡県）田中克幸
（〃）榛葉孝康
（大阪府）中田美枝
（〃）寺田宣仁
（〃）佐藤義浩
（〃）赤星尚史
（〃）久保井浩之
（岡山県）正垣宣之
（広島県）角本光生
（福岡県）加藤大樹
（山口県）村田博義

妖怪道中記テレホンカード

（宮城県）後藤恭孝
（千葉県）酒井良裕
（東京都）末木知弥
（〃）三井志美
（静岡県）池田和由
（〃）山下賢治
（長野県）上野政和
（愛知県）平松裕二
（大阪府）長崎公司
（高知県）山崎泰博

スーパーゼビウスソフトビニールモデルキット

（千葉県）鳩岡浩史
（東京都）篠田涼

ゲーメストアイランドテレホンカード

（茨城県）中島亮
（埼玉県）嘉村徹
（長野県）田中史人
（岡山県）山本圭一
（山口県）川村悦史

ロールスロイスラジオ

（兵庫県）辻嶋一弘
（鹿児島県）河野崇

エイリアンシンドロームポスター

（福島県）山田一樹
（茨城県）川上健一
（栃木県）後藤悟
（埼玉県）山田顕史
（東京都）武藤光彦
（神奈川県）谷健一郎
（富山県）藤田英一
（奈良県）階戸庸仁
（広島県）川合潔
（愛知県）伊藤秀徳

ゲーメスト㊙生写真

（北海道）豊吉俊文
（宮城県）大槻康和
（千葉県）菅原友義
（東京都）田中崇
（群馬県）今渕好将
（長野県）鈴木幹郎
（大阪府）北垣貴夫
（〃）池田早人
（愛媛県）浜田尚史
（山口県）井上孝博

コンバットスクールポスター

（宮城県）竹中広喜
（東京都）山沢一博
（静岡県）松島寧
（愛知県）小野田洋
（〃）水嶋由広
（三重県）広田剛
（広島県）高見和久
（高知県）森田和人
（〃）池本豪吾
（福岡県）鸖内雅之

※賞品は発送の都合上到着が2ヶ月以上遅れることがあります。御了承下さい。



CAPCOM
ストリート・ファイター
STREET FIGHTER
TM
© CAPCOM
格闘王をめざし、
今、闘いの旅が始まる。
若き天才格闘家"隆(リュウ)"と"拳(ケン)"。
ライバルでもある二人は、ともに格闘技界の頂点をめざし、闘いの世界へと旅立つ。
超一流のパワーとテクニックを誇る各国のストリートファイター達を相手に
"世界最強の男"の名を手中にするのは、"隆(リュウ)"なのか、それとも"拳(ケン)"なのか!?
パワフル & エキサイティング
体感せよ！ストリートファイト
8方向レバーで動きを操作しながら、「パンチ」「キック」ボタンを叩け!!。
キミのパワーが、そのままパンチ力、キック力になるパワフルでエキサイティングな格闘技ゲームだ。パワーとテクニックを駆使して、めざせ"格闘技界の頂点"。
忍者の"激(ゲキ)"は手裏剣の使い手
バーディのパワーは全て破壊的だぞ
"隆(リュウ)"のキックが"烈(レツ)"のボディに炸裂した！
株式会社
カプコン
本　社　大阪市東区大手通1－27
カプコンビル
TEL　(06)946－6658
東京支店　東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル10F
TEL　(03)440－5479

ゲーメスト
9月号
NO.12
昭和62年9月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第8号通巻12号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社 新声社



新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324 定価480円(送料60円) 雑誌03659-9